

PC ACTION

**NUR DM
8,90
+CD-ROM**

**DAS AKTUELLE
PC-SPIELEMAGAZIN**

8/98

Mit 2 CD-ROMs

**Exklusiv
KKND2**
neue Demo
des Echtzeit-
strategie-Hits:
Der Angriff der
Tutanten!

STARCRAFT
Drei komplett neue
Levels in der Demo
test von Blizzards Battle.net!

GRIM FANDANGO
Das neue Adventure von LucasArts

KNIGHTS & MERCHANTS
Konkurrenz für Die Siedler! Voll spielbare Demo
des WiSim-Strategie-Knallers von Topware!

PLUS 13 WEITERE DEMOS
...a. F-15, Dominion, Conflict
reespace, Super Match
occer, World League
occer 98, DSF
ußballmanager,
oborumble,
otorhead,
andemonium 2,
igh Heat
aseball 1999

Computer
CD-Qualität:
sehr gut
TESTSIEGER



Star Trek-Action mit der Unreal-Grafik-Engine
Klingon Honor Guard
Geniales Stunt- und Renn-Spektakel von Microsoft
Motocross Madness



**EXKLUSIVPOSTER:
Die echte Lara Croft!**

MEGA-TEST Klassiker-Remake: Westwoods Command & Conquer 2.5

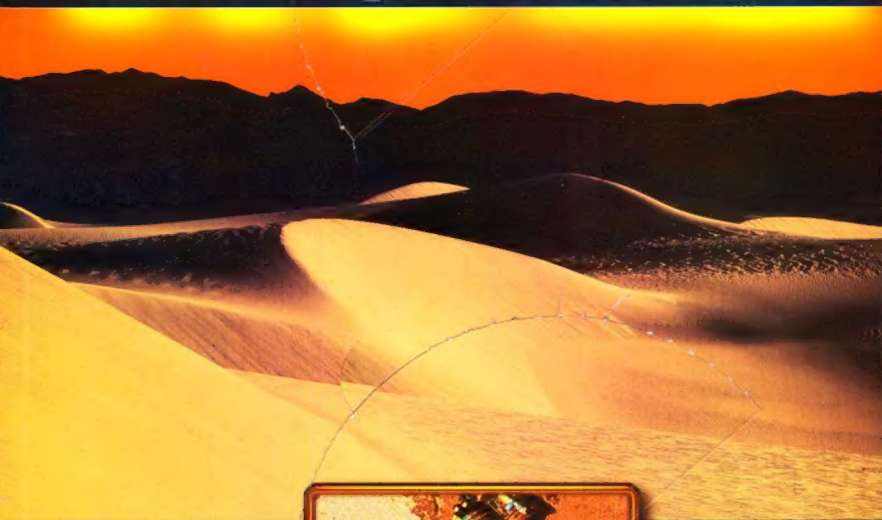
Dune 2000

Außerdem getestet: MAX 2, X-Files, Dominion, Final Fantasy VII

Hardware: Voodoo Banshee • AMD K6 3D • Windows 98 für Spieler
Spieletips: StarCraft • Unreal • Commandos • Mech Commander u.v.m.



Wer das Spice kontrolliert,



beherrscht das Universum.



Westwood
STUDIOS



INTERACTIVE



STAR CRAFT

**DIE EINZIGEN
VERBÜNDETEN
SIND IHRE FEINDE**



„ein
fantastisches Spiel“

- PC Action -



Vom Hersteller des weltweit meistverkauften Echtzeit-Strategiespiels



BLIZZARD

ENTERTAINMENT

www.blizzard.de

DER DA?

Ja, wer wird es denn nun? Auf der Suche nach einem neuen Redakteur sinniert das PCA-Team über Qualifikationen, Kompetenzen, Belastbarkeit und Aussehen und blickt aus dem hohen Zocker-Olymp herab.

Christian M.: Dort drüben, der, was halten Sie denn von dem da?

Harald: Och nöööööhh, nicht noch'n Sportspezialist! Da krieg' ich ja nie mehr was von den EA Sports-Titeln zu sehen.

Christian B.: Sportspezialist? NIEMALS! ALLES MEIN'S!!!

Alex: Außerdem schaut der nicht besonders durchtrainiert aus, voll der Sessel-Sportler. Ich bin sowieso für 'nen Strategen. Die nächste Echtzeitstrategie-Welle steht nämlich schon wieder bevor.

Herbert: Moment mal, Jungvolk. Wir brauchen einen Adventure-Freak. Dem könnt' ich dann die gähnigen Interaktiven Filme reindrücken, weil...

Christian M.: Blödsinn, Kollegen! Sie müssen mehr auf die Hände achten. Die müssen durchtrainiert sein. Was wir brauchen, ist 'ne richtige Hackmaschine.

Alex: Ich denke, da gehen wir konform, Herr Müller. Ein Arbeitstier muß her. Ein Echtzeitstrategie mit zwei Zentimetern Hornhaut auf den Fingerkuppen. Ein willenloser, aber fleißiger Sklave. Ein Brotzeitholer. Ein...

Harald: Hallo, Herr Geltenpoth. Kommen Sie doch mal wieder runter von Ihrem Trip. Haben die werten Herren eigentlich schon mal daran gedacht, eine junge, emanzipierte, engagierte Dame

ins Team zu holen? Wä'r doch nett, oder?

Christian B.: Au ja. Dann müßte ich im Sommer nicht ständig mit einem Rudel von transpirierenden Männern in einem Büro sitzen. Ich steh' überhaupt nicht auf Mönnerschweiß.

Christian M.: Ich fänd' 'ne weibliche Verstärkung auch nicht schlecht. Andernfalls würde sich das mit dem Mönnerschweiß anders genauso erledigen. Wir würden den Neuen nämlich in der Besenkammer unterbringen, mit Arbeit eindecken und ein lockeres Leben genießen – ohne Streß, Anstrengung und übermäßige Flüssigkeitsverluste.

Herbert: Hähä, klingt zu schön, um wahr zu sein. Glücklicherweise weiß unser Opferlamm in spe nicht, daß ihm gewissermaßen die Schlachtbank droht.

Christian B.: So isses. Und wir werden's auch vorher nicht ver-raten...

DIE REDAKTION

ALEXANDER GELTENPOTH, 24
Strategie, Rollenspiele
denkt daran, sich eine Frem-
men Stillsuit anfertigen zu
lassen, so daß der Weg zum
Getränkeautomaten im Verlag
entfällt. Keine Unterbrechun-
gen mehr beim Spielen!

CHRISTIAN MÜLLER, 30
Actionspiele, Simulationen
nimmt die Augenbinde ab
und ist froh, daß die Kolle-
gen nach der Fußball-WM
jetzt wieder ohne Schal,
Mütze und Trikot ins Büro
kommen.

CHRISTIAN BIGGE, 31
WSims, Sport- und Rennspiele
"weltmeister" sich mit wach-
sender Begeisterung durch
Final Fantasy VII und träumt
nachts von Irfits, Neo-Baha-
muts und durchgeknallten
Shinra-Managern.

HARALD FRÄNKEL, 28
Actionspiele, Sportspiele
ist aufgrund seines neuen PII
333 total beglückt, auch
wenn Neider wegen des 66
MHz-Bustaktes meinen, es
handele sich bereits um „tote
Hardware“.

HERBERT AICHINGER, 36
Actionspiele, Adventures
erinnert sich mit Grausen
an seine letzte Win95-
Neuinstallation und wird
deshalb noch eine Weile
von Win98 Abstand neh-
men.

SEITE 64

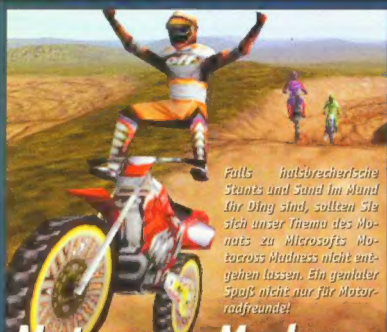
Spieleveteranen, die anno 1992 nicht mehr von Dune 2 wegzukriegen waren, werden jubeln: Dune 2000 ist endlich da! Wir liefern Ihnen den Megatest zu Westwoods neuer Echtzeitstrategie-Orgie.

MEGATEST

RUBRIKEN

Auftakt.....	5
Bestseller	166
Bewertungen	63
Cover-CD-ROM	163
Die letzte Seite	194
Die Redaktion	5
Hardware-Referenzen	192
Hit-Countdown	168
Hotlines	168

SEITE 32



Falls halsbrecherische Stunts und Sand im Mund Ihr Ding sind, sollten Sie sich unser Thema des Monats zu Microsofts Motocross Madness nicht entgehen lassen. Ein genialer Spaß nicht nur für Motorradfreunde!

Motocross Madness

SEITE 40

Neues von Lara Croft

Auf vier Seiten erhalten Sie alle aktuellen Infos rund um Tomb Raider 3, und obendrein können wir Ihnen noch mit unserem Lara-Poster den ultimativen Zimmerschmuck bieten...



Impressum	63
Inhalt Spieletips	115
Inhaltsverzeichnis	6
Inserentenverzeichnis	167
Leserbriefe	170
Referenz-Spiele	166

AKTUELLES

Gerüchte & Notizen	14
Actionspiele	12
Adventures	22
Blockbuster	10
Budgetspiele	24
Flugsimulationen	18
Online-Spiele	26
Rollenspiele	22
Sportspiele	20
Strategiespiele	14

GEWINNSPIELE

Diamond	29
Unreal	62

VORSCHAU

Black & White	58
Knights & Merchants	44
Mana	60
Motocross Madness – THEMA DES MONATS	32
Outcast	50
Star Trek: Klingon Honor Guard	54
Tomb Raider 3	40



Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

TESTS

Adidas Power Soccer	112
Alien Earth	112
Castrol Honda Superbike	110
Civilization 2 Multiplayer	88
Corel Chess	108
Cyberball	112
Cyberstorm 2	108
Dominion MEGATEST	100
Droyian	108
DSF Football 98	112
DSF Fußballmanager	112
Dune 2000 – TEST DES MONATS MEGATEST	64
F-22 ADF Operation Rotes Meer	108
Final Fantasy VII MEGATEST	92
Golden Goal 98	112
Hot Business	108
Industriegigant Gold	108
Max 2 MEGATEST	82
MS Baseball 3D	112
Sentinel Returns	108
Team Apache	106
The X-Files: The Game MEGATEST	76
Warlords 3	108

SPIELETIPS

Anno 1602	157
Anstoss 2 – Verlängerung	159
Autobahn Raser	160
Commandos – Kurztipp	157
Commandos – Levellösung, letzter Teil	117
Constructor	157
Daytona USA Deluxe	158
Dominion	157
Forsaken	157
Frankreich 98 – Allgemeine Tips	139
Frankreich 98 – Kurztipp	157
Hardware-Tips	161
Incubation	158
Incubation: Time is Running Out	158
Mech Commander – Allgemeine Tips	125
Might & Magic VI	160
Nightmare Creatures	160
Shadowmaster	158
StarCraft – Die Profitips	143
StarCraft – Die Veteranen-Kampagnen	153
Unreal – Levellösung, Teil 1	129
Unreal	158
X-COM: Interceptor	158

HARDWARE

Hardware-News	176
3Dfx Voodoo Banshee	180
Test Grafikkarten	182
Test Windows 98	186
Test AMD K6-2	190
Hardware-Referenzen	192

SEITE 54

Für alle, die sich mit der friedliebenden Art der Star Trek-Crew nicht anfreunden können und lieber als skrupelloser Bösewicht Gegner aufmischen, entwickelt MicroProse gerade den handfesten 3D-Shooter Klingon Honor Guard. Lesen Sie dazu unsere ausführliche Vorschau.



Star Trek: Klingon Honor Guard

SEITE 129 + 143

Brandaktuelle Tips & Tricks zu

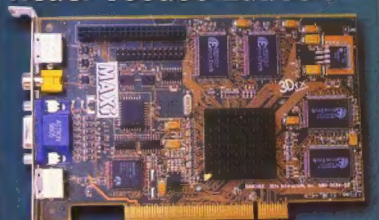
Unreal



StarCraft

SEITE 180

Neuer Voodoo-Zauber:



**Banshee, die neue
Kombikarte von 3Dfx**

Alles

02:57



eine Frage der Ehre

Jeder Fehler schmerzt.

Jede Kurve verlangt Dein ganzes Fahrkönnen,
jeder Power-Slide gibt Dir ein Stück Ehre zurück.

Schlamm, Schnee und Regen fordern den ganzen Mann,
Fahrzeugschäden Dein Serviceteam.

Nur Du und Dein Co-Pilot bezwingen
die 52 Strecken in acht Ländern.

Nimm die Herausforderung an!

- Fahrzeugschäden wirken sich direkt auf das Fahrverhalten aus
 - Experten-erprobtes Fahrverhalten
- 4 Super-Special-Stages für spannende Zweikämpfe
- Der "Meister" persönlich unterrichtet in die Kunst der "Slides und Drifts"
 - Ur-Quattro gegen Subaru Impreza WRC

VON DEN "MACHERN" VON TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP™



MAN!AC
"Colin McRae Rally
deklariert
die Rallye-Konkurrenz"

GAMESTAR
"Das erste Rennspiel das
den Zusatz Rally zu
Recht trägt"

PLAY PLAYSTATION
10/10
"Die ultimative
Rallye-Simulation"





Mit der Lizenz zum
Rasen vom Rallye-Weltmeister
COLIN McRAE

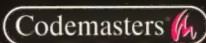


TM

COLIN McRAE RALLY

www.colinmcræ.com

Schnell, hart und dreckig!



© 1997 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters Limited. Colin McRae Rally is a trademark being used under license by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

BLOCK- BUSTER

Grandprix 3? Age of Empires 2? Tomb Raider 3? Sie wollen das Neueste über die Spiele von morgen wissen? Kein Problem. In der Blockbuster-Rubrik erhalten Sie aktuelle Info-Updates der kommenden Spiele-Hits. Kurz vor Redaktions-Schluß sprechen wir noch einmal mit den Entwicklern, um den letzten Stand der Dinge zu erfahren.

Ultima IX Ascension

Richard Garriotts anstehendes Sequel der Ultima-Serie führt den Avatar nach Britannia zurück. Viele Ultima-Fans werden enttäuscht sein, daß sich in Ascension keine Parties bilden lassen – die Rechenleistung des Computers wird jedoch so stark von der neuen 3D-Engine beansprucht, daß dieses Feature die Hardware vollends in die Knie gezwungen hätte. Für den Betrieb von Ultima IX wird ein PII233 mit 32 MB RAM erforderlich sein – während das Spiel auf der E3 allerdings relativ zäh wirkte, soll eine Framerate von ca. 20 fps erreicht werden. Info: <http://www.origin.ea.com>



Ultima IX Ascension wird mit einer 3D-Engine enorme Ansprüche an die Hardware stellen.



Richard Garriotts Ultima IX entwickelt sich mehr in Richtung Fantasy-Action-Adventure.

PC ACTION 8/98

C&C: Operation Tiberian Sun

Neues aus Las Vegas: Die Filmaufnahmen für die Zwischensequenzen haben begonnen. Erstmals dreht Westwood die Sequenzen NACH der grundlegenden Spielprogrammierung. Bislang starteten die Mannen um Brett Sperry und Louis Castle die Produktion eines neuen Spiels immer mit den Filmaufnahmen. Die

Vergangenheit hat aber wohl gezeigt, daß dadurch die Freiheiten des Spieldesign-Prozesses zu sehr eingeengt werden. Missionsaufbau und -ablauf waren in weiten Teilen mit dem Abschluß der Drehs vorgegeben. Für C&C: OTS wollten sich Westwood keinerlei Einschränkungen mehr auferlegen und starteten mit den Studioarbeiten erst, als sie mit Gameplay und Kampagne völlig zufrieden waren. Fertig ist inzwischen auch das Artwork für die Verkaufspackung, von der wieder einer der C&C-Soldaten herabblüht.

Info: <http://www.westwood.com>, <http://www.tiberiansun.com>



Wieder eine Zwischensequenz: NOD-Raketensstellungen nehmen drei GDI-Orcas unter Beschuß.



Bald ist es soweit: In spätestens drei Monaten dürfen Sie die Packung in den Händen halten.

Die Siedler 3

Blue Byte ließ die Katze aus dem Sack. Nachdem Bedenken aufgekommen waren, wie man die komplexen Siedler 3-Optionen in ein einfaches Benutzer-Interface einbauen könnte, zeigten die Mülheimer nun Bilder der Spieloberfläche. Während Siedler 2 auf Bedienfenster setzte, die nach Bedarf aufploppten, wird beim Nachfolger im Spiel eine Menüleiste zu sehen sein. Im oberen Teil der am linken Bildrand platzierten Paneele findet sich eine Übersichtskarte, darunter ein umschaltbares Informationsfenster, wo z. B. je nach Bedarf das Bau- und Kampfménü angezeigt wird. Info: Blue Byte, Eppinghofer Str. 150, 45468 Mülheim



Die roten Kreise zeigen auf der Übersichtskarte die Ausdehnungsgebiete der Völker an.

Hier wird z. B. das Baumenü erscheinen.

Speicherfunktion

Iconleiste zum Wechseln der Untermenüs

Messiah



Die Engine entfernt bei Leistungsproblemen Texturen, und zwar zuerst die, die man nicht sieht.

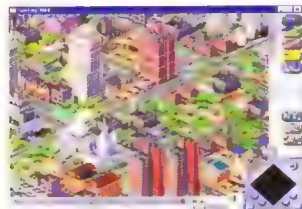


Damit Bob noch dieses Jahr seine Flugkünste zeigen kann, bastelt Shiny derzeit an den Levels.

be berichtet haben. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Engelchens Bob, das auf der verdorbenen Erde aufräumen soll. Unterdessen ist bekannt geworden, daß Shiny die Lizenz für sein in Fachkreisen hochgelobtes RT-DAT-Charakter-Tool nach dem Release von Messiah auch anderen Programmerteams zur Entwicklung von 3D-Engines anbieten will. Info: Acclaim Entertainment, Fürstenfelder Str. 9, 80331 München

Sim City 3000

Auch Maxis meldet den Abschluß der „Gebäudearbeiten“ bei Sim City 3000. Im Startpaket sollen rund 250 Steingebäude das Antlitz der Großstadt-Sim zieren. Der Gebäude-Editor wird dem Hauptspiel beiliegen, so daß Sie Ihre eigenen Wohnblöcke, Industrieanlagen und Verwaltungstrakte designen können. Maxis möchte eine Webpage anbieten, die sich nach und nach zur „Sim City-Nation“ weiterentwickeln soll. Später werden dort auch Topographien von wichtigen Metropolen zu finden sein. Den Erscheinungstermin beliefen man unverändert im dritten Quartal 1998.



Wie zu erwarten war, bedient man sich zum schnellen Zugriff auf alle Funktionen einer Iconleiste. Unten rechts wird sich eine Übersichtskarte befinden.



Info:
<http://www.sim-city3000.com>

Gothic

Na bitte, langsam nimmt Gothic Formen an. Bei Piranha Bytes werkelt man augenblicklich fleißig an den Spielcharakteren und neuen Monstern. Besonderen Wert legt man in Bochum auf die leichte Zugänglichkeit des Mega-Rol-



Kampfstudien sollen Aufschluß über die Steuerung geben.



Eines der ersten Monster: eine Mischung aus Ork und Echtenwesen.

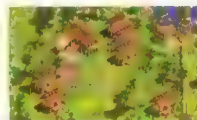
lenspiels. Alle Charakterverbesserungen sollen auch optisch sofort zu sehen sein. Wenn Ihr Held also z. B. neue Kampftechniken erlernt, wird diesem Umstand auch durch veränderte Animationen Rechnung getragen. Anfang nächsten Jahres werden wir wissen, ob ein Rolli aus deutschen Landen auch im internationalen Vergleich bestehen kann. Wir glauben fest daran und halten Sie weiterhin auf dem laufenden.

Info: <http://www.piranha-bytes.com>

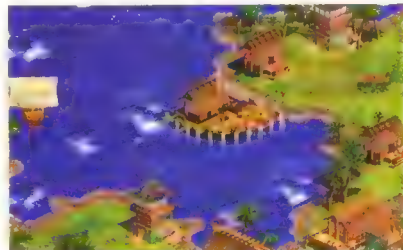
Age of Empires 2

Die Arbeit an den Gebäuden von Age of Empires 2 ist so gut wie abgeschlossen. Um eine möglichst lebendige Spielwelt zu erzeugen, opferten die Ensemble Studios um Bruce Shelley mehr Zeit als üblich für liebenswerte Details, die z. T. sogar animiert wurden. So steigt aus Wohngebäuden mitunter Rauch auf, die Flügel der Getreidemühle drehen sich im Wind, und vor der Schmiede flackert ein Schürfeuer. Laut Aussagen von Microsoft liegt man mit der Entwicklung dennoch voll im Zeitplan, mit der deutschen Version könne nach wie vor noch vor Weihnachten gerechnet werden.

Info: <http://www.microsoft.com>



Einzelne Dörfer werden bei Age of Empires 2 nicht nur durch Türme geschützt, auch Stadtmauern können gezogen werden.



Bei den Gebäuden des Fischereihafens flattern die Wimpel im wechselnden Wind, beim Boot werden die Segel gebläht. Sogar das Meer selbst soll durch Wellengang animiert werden.

Wissenschaftler sind auch nur Zocker



Sind computergesteuerte Gegner noch immer dumm wie eine Tüte Pommes? Nein, die Künstliche

Intelligenz hat mittlerweile auch bei Actionspielen einen gewissen Level erreicht. Jedenfalls krieg' ich keine Schnarchanfänge mehr, weil ein Strunz-Monster alibihaft wie ein amoklaufender Brummkreis um mich herumtut und nur so tut, als wolle es mir Böses. Aber! Das Gefühl, einen durchtriebenen Menschen vor mir zu haben, hatte ich immer noch nicht. Doch es gibt Hoffnung. Noch während in Frankreich die WM tobte, trafen sich einige Wissenschaftler, um die Weltmeisterschaft im Roboterfußball auszutragen. Um Fortschritte beim Thema KI zu machen, hieß es offiziell (wer's glaubt). Egal, mir ist's nur recht. Vielleicht fällt wieder ein Stück Gehirn für unser Hobby ab.

Harald Fränkel

X-COM: Alliance

3D-ACTION Nieder mit den Aliens!

Nach dem weniger glücklichen Interceptor wird der nächste Teil der X-COM-Reihe ein 3D-Shooter sein. X-COM: Alliance ist schon alleine deshalb interessant, weil es auf der Unreal-Engine basiert. Als Mitglied der mittlerweile bestens bekannten Anti-Alien-Einheit kämpft sich der Spieler durch 15 Levels, um bedrohliche Außerirdische zu rosten. Alliance wird ein ganz besonderes Kampfsystem nutzen: Über bis zu vier kleine Extrafenster sieht man, was die anderen Mitglieder des Teams gerade machen, und zwar ebenfalls aus der Ich-Perspektive. Außerdem ist es laut MicroProse möglich, den Kollegen Befehle zu erteilen. An Bord des Mutterschiffs übernimmt der Spieler ferner strategische Aufgaben wie die Ressourcenverteilung und das Zusammenstellen von weiteren Task Forces. Das Spiel erscheint im ersten Halbjahr 1999. hfr
Info: <http://www.microprose.com>



Bis zu vier kleine Fenster oberhalb des Hauptbildschirms verraten dem Spieler, was die Kollegen gerade so sehen.

Blade

ACTION-ADVENTURE Klingenschwinger

Ein actionlastiges Adventure mit Rollenspiel-elementen soll Blade werden. Der Spieler wählt einen Charakter (Barbar, Amazone, Zwerg oder Ritter) und macht sich auf den Weg durch 17 Levels. Hauptsächlich geht es darum, die digitale Welt zu erforschen und Kämpfe zu bestehen. Außerdem müssen kleinere Rätsel gelöst werden. Die Gegner sollen unter anderem Fallen stellen oder sich verstecken können. Jeder Spielcharakter verfügt über jeweils fünf Angriffs- und Abwehrschläge und mehrere Combos. Außerdem hat jede Klasse eine Spezialfähigkeit – der Barbar kann z. B. zum mörderischen Berserker werden. Blade soll im 4. Quartal 1998 erscheinen. hfr

Info: <http://www.gremlin.co.uk>



Star Wars: Rogue Squadron

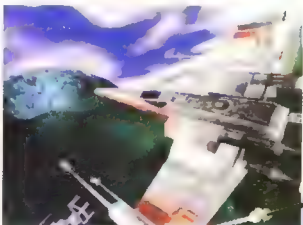
ARCADE-SHOOTER Nächste Runde im Sternenkrieg

Star-Wars-Freaks dürfen einmal mehr ihren Piloten-Kampfanzug aus der Klammottenkiste kramen: Im Winter soll der inoffizielle Nachfolger zu Shadows Of The Empire erscheinen. Bei Rogue Squadron, einem lupenreinen Arcade-Shooter, schlüpft der Spieler in die Rolle von Luke Skywalker und fliegt Einsätze gegen das Imperium. Unter anderem darf der PC-Pilot bekannte Rebellen-Maschinen wie den X-Wing, den A-Wing und den Snowspeeder steuern, wobei er Dogfights zu bestehen hat, Gebäude identifiziert, Bodenziele zerstört oder Gefangene befreit. Nach Wahl können die Kampfmaschinen mit Lasern, Ionenkanonen, Suchraketen und anderen Waffen bestückt werden. Die Hintergrundgeschichte, die laut LucasArts durch „dramatische Zwischensequenzen“ weitergesponnen wird, ist zeitlich zwischen den ersten beiden Teilen der Filmtrilogie angesiedelt. Luke und seine Wingmen kommen z. B. auf Tatooine, Kessel und Mon Calamari zum Einsatz. Special Effects wie Realtime Lightning, diverse Kameraperspektiven und unterschiedliche Terrains (Wasser, Canyons, Wüste, Wald, Vulkanlandschaft) sollen auch für optische Abwechslung sorgen. hfr

Info: <http://www.lucasarts.com>

Anflug auf ein Bodenziele: Bei einigen Missionen von Rogue Squadron müssen imperiale Gebäude zerstört werden.

Der X-Wing ist nur einer von vielen Jägertypen, die beim inoffiziellen Nachfolger von „Shadows“ gesteuert werden dürfen.



Prince of Persia 3D

ACTION-ADVENTURE 1001 arabische Nächte

Im Februar kommenden Jahres soll der lang erwartete Nachfolger von Prince of Persia erscheinen, diesmal ganz im 3D-Gewand. Die Neufassung wird laut RedOrb alle Features enthalten, die den von Jordan Mechner geschaffenen ersten Teil so erfolgreich gemacht hatten: flüssige, realistische Animationen, fiese Fallen und ein einfaches Interface, das den Helden problemlos rennen, springen, klettern und mit dem Schwert kämpfen läßt. Natürlich nutzt das moderne Prince of Persia die aktuelle 3D-Technik. Mit der sogenannten NetImmerse-Engine sei es problemlos möglich, Innen- und Außenszenarios mit der gleichen guten grafischen Qualität zu kreieren, betont der Hersteller. Das Spiel führt den PC-Besitzer durch exotische und fantastische Locations des altertümlichen Persiens, und an der Storyline wirkte Ur-Erfinder Mechner als Co-Autor mit. Mit Features wie einer dynamischen Kollisionsabfrage, durchweg detaillierten Leveldetails, Active Lightning und Morphing soll Prince of Persia 3D ein ganz besonderes Action-Adventure werden. hfr

Info: <http://www.redorb.com>



Prince of Persia 3D soll nicht nur die kleinen grauen Zellen, sondern – wie bei solchen Jump&Run-Einlagen – auch die Geschicklichkeit des Spielers fordern.

Giants

3D-ACTION Wie wichtig ist die Größe?



Die Macher von MDK wollen, nachdem sie Shiny verlassen haben, nach dem Markt der 3D-Shooter für eine gigantische Überraschung sorgen. Giants heißt das Produkt, das im 4. Quartal erscheinen soll. Auf einem Planeten bekriegen sich drei Parteien: der riesige Gigant Kabuto, die Mercenaries und die Sea Reapers. Der PC-Besitzer kann entscheiden, welche Gruppierung er übernimmt. Einzelgänger Kabuto hat enorme Kräfte, muß aber viel Nahrung zu sich nehmen, um nicht an Power zu verlieren. Die wie Meerjungfrauen aussehenden Sea Reapers sind körperlich schwach, können aber z. B. Wirbelstürme rufen. Die Mercenaries besitzen die beste Technologie, haben aber nur als Gruppe eine Chance. hfr

Info: <http://www.aklm.com>

Max Payne

3D-ACTION In den Straßen von New York

Den Friedensnobelpreis wird Max Payne, das voraussichtlich im 1. Quartal 1999 erscheint, zwar sicher nicht bekommen, die Action-Fangemeinde aber könnte entzückt sein: 3D Realms will bei dem 3D-Shooter einerseits mit einer bislang nicht gesehenen Grafik aufwarten und andererseits großen Wert auf die Storyline legen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Cops, der seine getötete Familie rächen will. Dabei muß er durch die düstere Unterwelt von New York und sich mit allerlei Gesindel herumschlagen. hfr

Info: <http://www.3drealms.com>



Besonders viel Wert wollen 3D Realms auf die realistische Umgebungsgrafik Wert legen – bedrückend soll sie wirken.

PC ACTION 8/98

5 MANNER
HATTEN EINEN
GROSSEN TRAUM:
DAS PERFEKTE SPIEL
AN DIESEM TRAUM
ARBEITETEN SIE
JAHRE LANG.



UMGERECHNET
MACHT DAS
262.800 STUNDEN.
ODER
15.768.000 SEKUNDEN.

Das ewige Problem: Künstliche Intelligenz



Es ist immer das gleiche! Kein Echtzeit-Strategiespiel hat eine gute KI. Eigentlich ohne Grund. Schon vor über zehn Jahren gab es „Spiele“, bei denen es nur darum ging, eine KI selbst zu programmieren. Verschiedenste Kreationen traten dann in einer Arena gegeneinander an. Und zwar in Echtzeit! Nachdem die Grundvoraussetzungen für alle gleich waren, gewann der klügste am häufigsten. Die kleinen Biester wurden jeden gegnerischen Panzer aus den bekannten Echtzeitstrategiespielen gnadenlos in Stücke geschossen. Dabei wird diese KI nur von Hobby-Programmierern und Spielern entworfen. Ein Beispiel für so ein „Spiel“ finden Sie unter: http://ourworld.compuserve.com/homepages/John_Reder/ai.htm

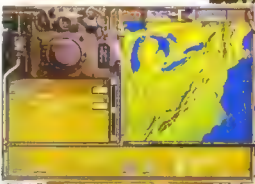
Alexander Gettenpohl

Railroad Tycoon 2

WISIM Da wäre selbst Sid Meier stolz...

Railroad Tycoon 2 dürfte im Gegensatz zum Vorgänger auch grafisch eine gute Figur machen. Auflösungen bis zu 1.024x768 bei 16 Bit-Farben und echtem 3D-Terrain versprechen eine echte Augenweide. Neu im zweiten Teil sind Szenarien, in denen Computergegner mit eigenem Charakter und eigener Spielweise zu Höchstleistungen herausfordern. Zudem soll dem Spiel ein Editor für Karten und Szenarios beiliegen. Ebenfalls neu ist der Multiplayer-Modus, der bis zu 32 Spieler über LAN oder 16 Spieler im Internet erlaubt. Allerdings kann so ein Spiel ziemlich lange dauern. Railroad Tycoon 2 beginnt frühestens 1804 und umfaßt die nächsten 200 Jahre.

Info: <http://www.poptopsoftware.com>



Zur Auswahl stehen Karten auf der ganzen Welt. Speziell natürlich für Europa, Amerika und Asien. Hier die Ostküste der USA.



Neben den Holzfüllern wäre hier eine Sägemühle noch sehr praktisch. Es ist immer vorteilhaft, eine ganze Produktionskette zu beherrschen.

Fields of Fire

ECHTZEITSTRATEGIE Gräbt das Kriegsbeil aus

Im 18. Jahrhundert kämpften England und Frankreich um die Vorherrschaft in Nordamerika. Am Konflikt nahmen auch zahlreiche Indianer als Verbündete teil. In Fields of Fire wählen Sie einen Charakter aus dieser Epoche und übernehmen Aufgaben in einem Fort. Dazu gehören Ressourcenbeschaffung und sehr abwechslungsreiche Szenarien. Das besondere bei Fields of Fire sind die Spezialfähigkeiten der Hauptfiguren. In der Wildnis sind Indianer, die sich aufs Stellen von Fallen, Tarnen



Der Nebel des Kriegs beweist: Einheiten müssen sich umdrehen, um nach hinten zu sehen.

usw. verstehen, unschlagbar, aber in offenen Feldschlachten mit Kanonen haben europäische Offiziere die Nase vorn. Fields of Fire soll Anfang Herbst erscheinen.

Info: <http://www.empire.co.uk>

Global Domination

ECHTZEITSTRATEGIE Der 3. Weltkrieg

Inhaltlich behandelt Global Domination das gleiche Thema wie Risiko, und auch viele Spielinhalte weisen deutliche Parallelen auf. Sie übernehmen den Oberbefehl über eine Nation und bekriegen sich mit allen denkbaren Waffen. Langstrecken-

bomber werfen das gesamte ABC-Arsenal über dem Feind ab,



Anstelle zu scrollen dreht man die Erdkugel in die gewünschte Richtung. Ein Klick, und das gewählte Land wird angezeigt.

Langstreckenraketen stehen in den Silos bereit, und modernste Killersatelliten warten im All auf ihren Einsatz. Die Erde ist im Spiel wirklich als Kugel dargestellt, die sich drehen und zoomen läßt. Angeblich soll Global Domination schon Ende des Jahres erscheinen.

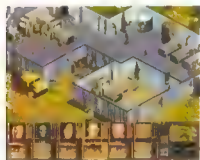
Info: <http://www.psygnosis.com>

Jagged Alliance 2

STRATEGIE Aufmarsch der Söldner

Im Oktober ist es soweit. Jagged Alliance erhält endlich einen Nachfolger, der eine komplett neue Grafik-Engine, sowie zahlreiche innovative Features bietet. Erstmals erhält der Spieler einen eigenen Merc und darf höchstpersönlich an den Missionen teilnehmen, ihn wie einen Rollenspieler ausbilden, bewaffnen und sogar eine eigene Sprachausgabe auswählen. Erstmals können mehrere Teams gleichzeitig verschiedene Missionen bewältigen. Ihre Söldner brauchen zudem einen leichten Schlaf, denn auch der Computergegner führt Einsätze rund um die Uhr aus. Die schlechten Sichtverhältnisse in der Nacht vereinfachen so manchen Auftrag.

Info: <http://www.sir-tech.com>



Jedes der Teams kann aus bis zu sechs Söldnern bestehen.



Hier kämpfen sich die Söldner durch eine finstere Höhle.



GERÜCHTE & NOTIZEN

→Wing Commander-Fans aufgehorcht: Die Spiele-Schmiede Origin hat bekanntgegeben, daß sie für den Spätsommer ein ganz besonderes Projekt geplant hat. Dann nämlich soll **Wing Commander: Secret Ops** veröffentlicht werden, ein Spiel im Wing Commander-Universum, das kostenlos im Internet erhältlich ist. Es bietet 56 neue Einzelspieler-Missionen, die wöchentlich in sieben Episoden heruntergeladen werden können. Secret Ops setzt die Story von Prophecy fort und enthält neue, auf der Spiel-Engine basierende Zwischensequenzen sowie neue Waffen und Basen.

→Jetzt, da **Tex Murphy: Overseer** auf dem Markt ist, schiebt Access Software noch ein **Tex Murphy-Bundle** mit den beiden Vorgängertiteln *Under a Killing Moon* und *The Pandora Directive* nach.

→Arche New Media hat mit Activision einen Vertrag über die Entwicklung einer Mission-CD zu **Dark Reign: The Future of War** unterzeichnet. Das Add-on soll voraussichtlich 20 neue Kampagnen-Missionen, 50 neue Levels und diverse weitere Spielweiterungen enthalten.

→Erst vor zwei Ausgaben wurde das Rennspiel **V-Rally** groß angekündigt, jetzt folgte der Rückzieher. Wie aus Infogrames-Kreisen verlautete, hat man die Arbeiten an der PC-Version des Konsolentitels eingestellt. Begründung: keine!

→MicroProse hat sein Entwicklungsstudio in Austin, Texas geschlossen. Mit auf der Strecke blieb das Echtzeit-Strategiespiel **Guardians: Agents of Justice**, das angeblich sogar kurz vor der Fertigstellung stand. Unklar ist, ob das Spiel später über einen anderen Publisher erscheinen wird.

→EA Sports verpflichtete Basketballstar Antoine Walker von den Boston Celtics für weitere Motion-Capture-Aufnahmen des künftigen Blockbusters **NBA Live 99**, das nach wie vor im November erscheinen soll.

→Access Software setzt seine Links-Serie wahrscheinlich noch in diesem Jahr mit neuen Titeln fort. Auf der Release-Liste stehen die Golfsimulationen **Links LS 99** und **Links LS Extreme**. Welche Features beide Programme unterscheiden sollen, steht indes noch nicht fest.

→Wizard Works, amerikanischer Publisher der Jagdsimulation **Deer Hunter**, kündigte eine Mission-CD zu **StarCraft** für August an. Mit Retablation sollen 30 neue Einzelspieler-Missionen in drei Kampagnen, 120 Multiplayer-Maps und neue Helden angeboten werden. Unterdessen werkt **Blizzard** am eigenen Expansion-Pack **Brood War**, das für September erwartet wird.

→3DO bestätigte Pläne für eine Fortsetzung des Echtzeit-Strategiespiels **Army Men**, für **Army Men 2** soll vor allem an der Humorschraube gedreht werden.

→Interplay gab **Shiny Entertainment** jetzt grünes Licht für ein Sequel des Action-Shooters **MDK**. Mit **MDK 2** braucht aber in diesem Jahr nicht mehr gerechnet zu werden.

→Der Poker um die Übernahme von **Virgin Interactive** und **Westwood** geht weiter. Nachdem sich Hauptbieter **GT Interactive** auf der E3 überraschend zurückzog, kommen immer wieder andere Namen ins Spiel, zuletzt **Eidos Interactive**, **Infogrames** und **Electronic Arts**.

→Infogrames sicherte sich die Namensrechte an **Ronaldo**. Die ersten beiden Fußballtitel, die der Name des brasilianischen Fußballstars ziert, dürfen ein Manager und eine Actionsimulation des französischen Herstellers Canal+ Multimedia (Prost Grand Prix) sein.

→Noch ist **Fallout 2** nicht in Sicht, schon kündigt Interplay **Fallout 3** an. Neben einer komplett neuen 3D-Engine soll der dritte Teil der Serie wahrscheinlich in Echtzeit ablaufen.

→Gerüchte in Online-Foren besagen, daß sich die **Westwood Studios** eine Internet-Domain mit der Bezeichnung **CBC Tiberian Twilight** gesichert haben sollen.

→Looking Glass wird die Fortsetzung zu **System Shock** entwickeln. Nähere Einzelheiten wurden allerdings bislang nicht bekanntgegeben.

DAS ERGEBNIS
WIRD DICH
IN NUR EINEM
AUGENBLICK
ÜBERZEUGEN



Mit viel Liebe zum Detail ist diese Bar gezeichnet. Auf den Billardtischen liegen sogar Kugeln.

PC ACTION 6/98

PHANTASTISCHE SZENERIE VOLLER ÜBERASCHENDER MECHANISMEN UND WINTERHÄLTIGER FÄLLEN

GRANDIOSES GRAFISPEKTAKEL (16.7 MIO. FARBEN FÜR DIE PLAYSTATION)

DYNAMISCHER SOUNDTRACK VOM LONDON SYMPHONY ORCHESTRA

DEUTSCHE SYNCHRONISATION DURCH DIE BAVARIA FILMSTUDIEN

ÜBER 30 MIN. KINDREIFE VIDEOSEQUENZEN

100 ACTIONREICHE STAGES

DAS GIGA ABENTEUER DER FIN



© 1998 Sony Computer Entertainment Inc.

Alle Rechte vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten.



NTISCHE
UER IN
STERNIS



HEART OF DARKNESS

ZEIT FÜR EIN NEUES KAPITEL DER INTERAKTIVEN UNTERHALTUNG.
IM EINER WELT WIE DER UNSEREN LEBT ANDY, EIN GANZ NORMALER JUNGE. ANDY FÜRCHTET
NUR EINE SACHE: DIE DUNKELHEIT. DOCH ALS SEIN GELIEBTER HUND WISKY VON
MÄCHTEN DER DUNKELHEIT ENTFÜHRT WIRD, KENNT ER KEIN HALTEN MEHR ...
ERLEBE EINE FASZINIERENDE WELT VOLLER MAGIE UND ABENTEUER. LASS DICH FESSELM VON
MITREISSENDER KINOATMOSPHÄRE, PACKENDEM GAMEPLAY UND EINER GIGANTISCHEN SOUNDKULISSE!
NUR DU KANNST ANDY'S SCHICKSAL LENKEN. STELL DICH DEN KREATUREN
DES BÜSEN. UND TRITT DEM FÜRSTEN DER DUNKELHEIT GEGENÜBER.
MACH DICH BEREIT, EINE WELT ZU ERFORSCHEN, DIE DEINE VORSTELLUNGSKRAFT
ÜBERSTEIGT – DIE WELT IM HERZEN DER DUNKELHEIT.



AB ENDE JUNI AUF JEDEM BILDSCHIRM



ocean

Ein Genre in der Midlife-Crisis



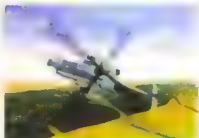
Wo sind die Flugsimulationen abgeblieben, die so richtig an den Bildschirm fesseln? Wo sind die Strike Commanders, SWOTs und Strike Eagles? Was ich heute sehe, sind Grafik-Routinen, die der Hardware-Performance hinterher hecheln. Ich sehe dynamische Kampagnen, die KI-gesteuert hochkomplexen, flexible Gefechts-szenarien entwerfen. Aber wo bleibe ich? Als Spieler rückt man heute in den Hintergrund, das digitale Alter ego bleibt anonym, die Identifikation findet kaum statt. Dabei ist bei den Herstellern immer von „Immersion“ die Rede. Klar haben moderne Simulationen eine realistischere Umwelt und ausgefeiltere Physik, aber das sind nicht alle Voraussetzungen dafür, daß man ins Spiel „hineingezogen“ wird. Was über all dem Technik-Klimbim vergessen wird, ist die menschliche Komponente, sind rollen-spielartige Elemente. Sie nämlich kitten die Sinne mit Empfindungen zusammen. **Christian Müller**



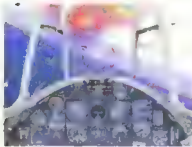
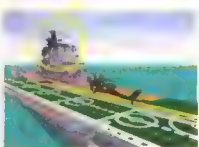
Apache Havoc

HELIKOPTERSIMULATION Hoffnungsträger im Niedrigflug

Heimlich, still und leise arbeitet Empire Interactive neben Mig Alley auch an einer Simulation des Apache-Kampfhubschraubers und seines russischen Gegenübers, dem Havoc. Herzstück ist eine komplett neu entwickelte 3D-Engine (Direct3D), die auf die besonderen Anforderungen des langsamen Niedrigflugs Rücksicht nimmt. Die Designer haben sich mit einer speziellen Landschafts- und Objekt-Modellierung zum Ziel gesetzt, erstmals die Möglichkeiten eines Hubschraubergefechtes richtig umzusetzen. Deutlich wird dies zum Beispiel an den Flüssen, deren Uferböschungen bereits ausreichend Deckung geben können. Richtig anspruchsvoll wird es, wenn die Programmierarbeiten zur Darstellung ganzer Wälder und einzelner Baumgruppen abgeschlossen sind. Bei einem kurzen Probespiel der Alphaversion konnten wir uns außerdem davon überzeugen, wie realistisch Empire verschiedene Witterungsbedingungen und den Verlauf von Tages- und Nachtzeiten umgesetzt hat. Mit einer dynamischen Kampagne in vier unterschiedlichen Zonen soll Apache Havoc im Oktober erscheinen. **cm** Info: <http://www.empire.co.uk>



Die „Hauptdarsteller“, Helikopter, Jets und Schiffe, zeichnen sich durch hohe Polygonzahlen und animierte Bestandteile aus.



Combat Flight Simulator

FLUGSIMULATION Ready for Take Off

Fast schon in der Betaphase befindet sich Microsofts erste militärische Flugsimulation. Wie berichtet, stützt sich der CFS auf die hervorragenden physikalischen Modelle des zivilen MS Flugsimulator und wurde vom Kernteam des MSFS mitentwickelt. Im Grunde gilt CFS als eine Art „Preview“ auf die kommende Technologie des MS Flugsimulator 2000. Besonders deutlich wird dies an der 16 Bit-Grafik-Engine (Direct3D) und der neuen Art der Landschaftsdarstellung. Die Designer haben die gesamte Fläche zwischen Berlin und London mit fotografischen Vorlagen gerendert. Bereits ab September dürfen Sie mit der Verkaufsversion rechnen. **cm**

Info: <http://www.microsoft.com>

DAS ERSTE TAKTISCHE MECHWARRIOR® SPIEL



MECH COMMANDER

Das Action-Strategie-Spiel der nächsten Generation! Erleben Sie extrem realistische und dynamische Schlachten: Erteilen Sie Ihre Befehle in Echtzeit und bekommen Sie Feedback direkt vom tobenden Schlachtfeld. Befehligen Sie Ihre eigene Mechwarrior® Truppe, die sich durch individuelle Fähigkeiten wie Charakter und Kampfstärke unterscheidet. Sie werden am eigenen Leib spüren, wie gut Ihre Kommandos bei Ihren Söldnern ankommen!

Ihr Erfolg wird von der jeweils letzten Mission und Ihrer Taktik für die nächste Mission abhängen. Leiten Sie Ihre Truppe mit harter Hand, denn nur so bekommen Sie die richtigen Söldner für die richtigen Mechs mit den richtigen Waffen. Spektakuläre grafische Effekte untermauern Ihre Kommandos.

SIE SIND DER MECHCOMMANDER... NUN LIEGT ES IN IHRER HAND.



FASA INTERACTIVE
www.mechcommander.com



MICROPROSE
www.microprose.com

© 1998 FASA INTERACTIVE, Inc. Veröffentlicht durch MicroProse. MicroProse ist ein eingetragenes Warenzeichen der MicroProse Corporation. BattleTech, BattleTech, Mech und Mechwarrior sind eingetragte Warenzeichen der FASA Corporation. BattleTech, Mech und Mechwarrior sind eingetragte Warenzeichen der FASA Corporation. BattleTech, Mech und Mechwarrior sind eingetragte Warenzeichen der FASA Corporation. BattleTech, Mech und Mechwarrior sind eingetragte Warenzeichen der FASA Corporation.

Wie Kaninchen vor der Schlange



Die Fußball-WM erinnerte mich an einen Satz von Gary Lineker: Der Engländer antwortete 1986 auf die Frage, was denn Fußball sei, mit den Worten: „22 Leute rennen 90 Minuten hinter einem Ball her, und am Ende gewinnt Deutschland.“ Irgendwie hatte er recht, der Mann. Wohlgerückt, ich schreibe diese Zeilen vor dem Match gegen Kroatien, aber mittlerweile glaube ich, daß sich die Deutschen gar ins Finale stolpern könnten. Und dann? Ach ja, das wissen Sie ja schon! Was das mit Sportspielen zu tun hat? Der Fernsehschirm ist doch in letzter Zeit die einzige Mattscheibe, über die noch Spitzensport flimmert. Mit Ausnahme von – na, was wohl! – Frankreich 98 bleibt für PC-Sportler das Joypad kalt. Ist die Angst vor dem Digi-Weltmeister EA Sports bei der Konkurrenz vielleicht zu groß?

Christian Bigge

Hier hat's gerummt! Durch die neue physikalische Engine zerbersten nun auch die Scheiben. Bei einem Aufprall im richtigen Winkel können Sie gegnerische Fahrzeuge gar in zwei Teile zerlegen.

Carmageddon 2

RENNSPIEL Des Grauens zweiter Teil

Der Alptraum eines jeden Verkehrsteilnehmers wird auf dem PC zum zweiten Mal Realität. Mit Carmageddon 2 – Carpalypse Now erleben die gestörten Psychopiloten ihr Revival – und Sie sind mittendrin. Am Ziel des Spiels hat Sales Curve Interactive gar nichts geändert, was nach dem großen Erfolg des umstrittenen Erstlings auch nicht zu erwarten war: Nach wie vor suchen Sie sich eines von etwa 20 Vehikeln heraus und kämpfen auf rund 30 Kursen nicht nur



Wie gewohnt gerendert, aber diesmal verformbarer denn je: der Eagle Mk 3!

um die beste Rundenzeit. Durch spektakuläre Stunts lassen sich Extrapunkte und Zeitgutschriften ergattern, und herumstreuende Fußgänger – in der deutschen Version wie gewohnt durch Roboter ersetzt – dienen makaberer Weise ebenfalls als bewegliche Zielscheiben und Punktelieferanten. Am Hauptkritikpunkt des Vorgängers wurde fleißig gearbeitet, Carmageddon 2 bekam eine komplett neue, 3D-beschleunigte und detaillierte Grafik-Engine verpaßt. Deutlich aufgebohrt wurden auch die physikalischen Modelle. So zerbersten jetzt z. B. Fenster- und Windschutzscheiben, und ganze Gebäude und Brücken lassen sich komplett zerlegen. Neue Power-Ups, Fahrzeuge und intelligente Computergegner sollen ab November für zusätzliche Motivation sorgen. Vielleicht hocken dann ja tatsächlich sämtliche potentiellen Verkehrsrowdies vor den Monitoren.

Info: <http://www.sci.co.uk>

Tiger Woods 99

SPORTSPIEL Gelingt EA Sports das Hole in One gegen Links?

Dank der Lizenz von Wundergolfer Tiger Woods setzt EA Sports die PGA Tour-Reihe mit veränderter Namensgebung fort. Auch spielerisch wurde aufgewertet. Tiger und neun andere Pros werden fernsehgerecht mit mehreren Kameras präsentiert, zwei Kommentatoren sorgen für Unterhaltung. Bei gelungenen Schlägen jubeln animierte Zuschauer auf den Grüns, und geschlagene Bälle werden mit einer Kamera verfolgt,



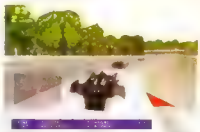
was wirklich atemberaubende Bilder liefert. Im Herbst wird Tiger Woods 99, das auch den geliebten Turniermodus beinhaltet, mit den Kursen Pebble Beach, Sawgrass und Summerlin erwartet, dann sollen auch Internet-Wettbewerbe organisiert werden. Info:

<http://www.easports.com>

Newman/Haas Racing

RENNSPIEL Ohne Tempolimit auf die Pole Position?

Über 380 Stundenkilometer Spitzengeschwindigkeit erreichen Indy Cars auf einigen Strecken der nordamerikanischen Rennserie. Mit Newman/Haas Racing können Sie sich den ultimativen Speed-Kick in Kürze ins Wohnzimmer holen. Psynopsis entwickelte die Rennsimulation in enger Zusammenarbeit mit dem Spitzenrennstall, der dem Spiel auch den Titel bescherte. Auf 15 Kursen, darunter elf Originalstrecken, können Sie eine komplette Meisterschaft bestreiten und dabei z. B. in die Haut von Christian Fittipaldi, Michael Andretti oder Schumis Ex-Teamkollegen Mark Blundell schlüpfen. Natürlich darf am Setup der Boliden nach Herzenslust herumgeschraubt werden, und auch Boxenstopps wollen geplant werden. Newman/Haas Racing geht im September 3D-beschleunigt an den Start, die Motorengeräusche wurden von den Originalfahrzeugen gesampelt. Info: <http://www.newman-haas.com>



Qualmende Reifen und mehrere Perspektiven. Newman/Haas Racing macht Formel 1 '97 Konkurrenz aus eigenem Haus.

Herr Woods wird von johlenden Zuschauern am nächsten Grün erwartet.

PC ACTION 8/98

MINDSCAPE panzer commander

DIGITAL
COMBAT
SERIES

SPIELEN SIE GERN MIT DEM FEUER?

PANZER COMMANDER.
DIE PANZERSIMULATION.



MINDSCAPE International, Zappelstr. 321, 45470 Mülheim a.d. Ruhr - Tel.: (0208) 98041 - Fax: (0208) 98041-29

www.asionline.com - www.panzercommander.com

Wo bleibt der Geschlechterkampf?



Wirklich markante Adventure-Helden fallen nicht vom Himmel und lassen sich an den Fingern abzählen. Kein Wunder, wenn diese Ausnahme-Erscheinungen meist eine unendliche Folge von Sequels heraufbeschworen – doch angesichts von *Leisure Suit Larry 6* und *Toad Raider 3* eröffnen sich noch ganz neue Perspektiven: Wie wäre es beispielsweise, wenn der hormongeschüttelte Volltrottel Larry Laffer in einem Abenteuer ausgerechnet die Power-Emanze Lara Croft anbaggern müßte? Würde die adlige Britin auf das Liebeswerben des schmächtigen Amerikaners eingehen? Würde Larry ein Archäologiestudium absolvieren, um seine Angebetete mit Bewerkungen über Hallstatt-Kragenrandgefäße beeindrucken zu können? Fragen über Fragen, aber Hauptsache, die beiden kriegen sich am Ende!

Herbert Aichinger

Wizardry 8

ROLLENSPIEL
SirTechs achte Zauberei

Freunde von SirTechs Wizardry-Reihe dürfen sich im Frühjahr 1999 auf Nachschub gefaßt machen. Wizardry 8 spielt sich in einer riesigen 3D-Welt ab und bietet zur Charakter-Generierung 11 Rassen sowie 15 verschiedene Klassen an. Ein neues Kampfsystem, mehr als 90 Zaubersprüche und die Möglichkeit, Charaktere aus früheren Wizardry-Spielen zu importieren, gehören zu den weiteren Pluspunkten dieses RPGs. Info: <http://www.sir-tech.com>



Übersichtlichkeit ist Trumpf auf dem Charakter-Screen von Wizardry 8.

Wheel of Time

3D-ACTION-ROLLENSPIEL Revolutionäres Fantasy-Epos



Zur Verteidigung Ihrer Zitadelle steht Ihnen eine breite Palette an wirkungsvollen Zaubersprüchen zur Verfügung.

Designer Glen Dahlgren von Legend Entertainment hat sich viel vorgenommen für sein aktuelles Projekt: „Ich möchte, daß der Spieler bei Wheel of Time das Gefühl hat, sich in einem Kunstwerk zu bewegen.“ Schon jetzt hat es den Anschein, als ob es gelingen würde, dieses ehrgeizige Ziel zu erreichen. Wheel of Time läßt sich in keine der gängigen Genre-Schubladen pressen – in diesem Spiel, das übrigens auf der gleichnamigen Romanserie von Robert Jordan basiert, gebotene Mischung aus 3D-Aktion-, Strategie- und Rollenspiel-Elementen ist bislang einzigartig. Vier verschiedene Charaktere, von denen jeder seine eigenen Ziele verfolgt, stehen in Wheel of Time zur Verfügung. Die Levels wurden von einem Architekten entworfen, um mit der Spielumgebung einem



realen Environment so nahe wie möglich zu kommen. Große Bedeutung im Gameplay hat der strategische Ausbau der eigenen Zitadelle: In einer Draufsicht erweitert man seine Festung durch Schutzwälle, Speerfallen oder Treppen, die sich in Rutschen verwandeln. Es ist auch möglich, sich Wachpersonal zu erschaffen und festzulegen, welche Maßnahmen es gegen Widersacher ergreifen soll. Das Ziel des Spiels besteht nun darin, zwei Siegel in der eigenen Zitadelle zu verstecken und sie mit einem System aus Fallen und Abwehrmechanismen zu schützen. Anschließend versucht man, in andere Zitadellen vorzudringen und die dort befindlichen Siegel an sich zu bringen. In Spielperspektive und Geschwindigkeit gleicht Wheel of Time dabei einem modernen 1st-Person-3D-Shooter – kein Wunder, basiert das Spiel doch auf Epics Unreal-Engine. Legends innovatives Rad der Zeit wird auch Multiplayer-Support bieten und soll im 2. Quartal 1999 auf den Markt kommen.

Info: <http://www.wheeloftime.com>

In Legends Wheel of Time erschaffen Sie sich eine Garde von Wächtern und instruieren sie genau, wie sie mit dem Gegner umzugehen haben.

Grim Fandango

ADVENTURE Alf meets Manny

LucasArts' nekrophiles Comic-Adventure Grim Fandango aus der Feder von Designer Tim Schafer (Day of the Tentacle, Vollgas) nimmt allmählich Gestalt an. Für die deutsche Lokalisierung der Sprachausgabe konnte man wieder ein paar namhafte Profis gewinnen, u. a. den Schauspieler Hans-Gerd Kilbinger, der schon bei The Curse of



Monkey Island mitgewirkt hat, und Tommi Piper, den die meisten

Fernsehzuschauer vornehmlich als die deutsche Stimme von Alf zu schätzen wissen.

Info: <http://www.lucasarts.com>



LucasArts' Grim Fandango wird bei uns in einer komplett lokalisierten Version mit deutscher Sprachausgabe und übersetzten Texten auf den Markt kommen.

Ein Schnappschuß von den Tonaufnahmen zur deutschen Version von Grim Fandango. Von links nach rechts: Martin Ruiz (Tontechnik), Tommi „Alf“ Piper (Sprecher Manny), Willi Grossmann (Tontechnik) und Chrissi Schneider (Regie, Übersetzung, Casting etc.).

TEAM APACHE™



Armed to the teeth and dressed to kill!
Die Helikopter-Action-Simulation



Best of Voodoo

Turbo-Beschleuniger



Erstmals hat Kingsoft eine Compilation speziell für die Besitzer von 3D-Beschleunigerkarten mit Voodoo-Chip zusammengestellt. Das Paket enthält drei actiongeladene Electronic Arts-Titel, die für Voodoo Rush,

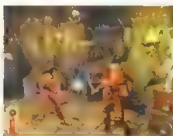
Voodoo 1 und 2 optimiert wurden: In Moto

Racer betreten Sie mit PS-starken Motorrädern über Straßen- und Cross-Tracks, und in Need for Speed 2 SE dürfen Sie in acht der schnellsten Rennen Ihrem Gasfuß freien Lauf lassen. Nuclear Strike setzt Sie an die Spitze eines Spezialkommandos, das einem Wahnsinnigen auf den Fersen ist. Sie steuern diesmal nicht nur einen Hubschrauber, sondern dürfen auch mit Panzer, Hovercraft und Harrier-Jet in den Kampf ziehen. Best of Voodoo ist zum fairen Preis von ca. DM 50,- im Handel erhältlich. ha

Info: <http://www.kingsoft.de>

Dark Earth

Packende Endzeitatmosphäre



In Dark Earth agieren Polygon-Helden in vorgerenderen Hintergründen.

rende Schauplätze und kämpfen obendrein noch gegen die Zeit: Ein tödliches Gift hat sich nämlich Ihrer Körpers bemächtigt, das Sie vor der Erfüllung Ihrer Aufgabe dahinzuraffen droht. Die reichlich melodramatische Geschichte wurde exzellent in Szene gesetzt und glänzt durch hervorragendes Gameplay. In der PC Action konnte Dark Earth, das ab Juli in MicroProses PowerPlus-Reihe um ca. DM 30,- angeboten wird, seinerzeit eine Wertung von satten 85% abstauben. ha

Info:
<http://www.darkearth.com>

Earthsiege 2

Aufstand der Kampfmaschinen

In *Sierras* Kampfbotsimulation *Earthsiege 2* rüsten Sie zunächst Ihre tonnenschweren HERCs aus und führen sie anschließend über abwechslungsreiches 3D-Gelände (Mond, Wüste, Stadt) gegen die feindlichen Cybriden in die Schlacht. Auch wenn *Earthsiege 2* optisch für 3D-Beschleuniger-verbühnte Augen heute bereits ein wenig veraltet wirkt, kann das Gameplay immer noch überzeugen. Das Spiel wurde im Rahmen der *Sierra Originals*-Reihe neu aufgelegt und kostet DM 39,95.

Info: <http://www.sierra.de>



**In Earthsiege 2 steuern Sie waffenstarrende HERC-Kampfrobo-
ter gegen die
aggressiven
Cybriden.**

BUDGET-SPIELE

[illegible]

9 gute Gründe, anderen in den Arsch zu treten:

ÜBER 60 UNTERSCHIEDLICHE LUFT-
LAND- UND AMPHIBIENEHEITEN



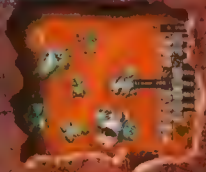
INTERAKTIVE TERRAIN



SEHR GUTES GIER-MODELL FÜR EINEN KRIEG



INGAME-KONSTRUKTION VON
EINHEITEN



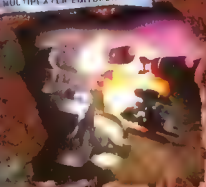
VERSCHIEDENE RASSEN



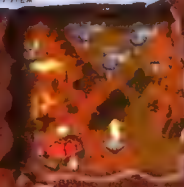
SEHR GUTES
KURZE-UND-LANGE-REICHWEITEN



KOMPLEXE MISSIONS-, KI- UND
MULTIPLAYER EDITOREN



WEITERENTWICKELTES WAYPOINT-
SYSTEM



WAS IST DAS? WAS IST DAS? WAS IST DAS?



**KROSSFIRE
KAMP 2**



PC, PS2, XBOX, GBA, NDS, PSP, Wii, PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One, PS5, Xbox Series X/S



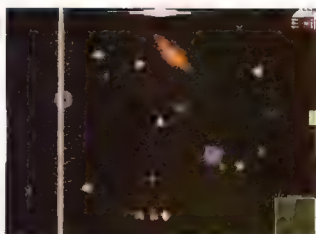
SubSpace

ACTION Materialschlacht im Weltraum mit über hundert Spielern

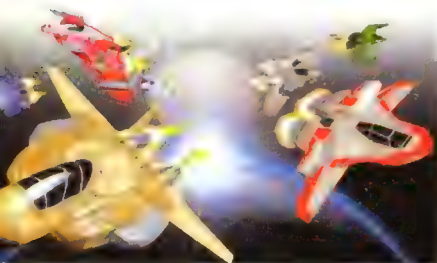
In dem Weltraum-Shoot 'em Up SubSpace treten Spieler über das Internet in einer Art Arena gegeneinander an. Über 100 Action-Fans können an dem Ballerspaß gleichzeitig teilnehmen. Zahlreiche Extras und Power-Ups lassen sich finden und erhöhen Feuerstärke, Schilde, Schubkraft und Manövrierfähigkeit. Der besondere Clou: Statt sich gegenseitig abzuschießen, können Sie auch Allianzen mit anderen Spielern schließen. Es ist sogar möglich, das eigene Schiff mit dem des Freundes zu verschmelzen. Für besondere Extras und Abschüsse von Gegnern erhalten die Spieler Punkte. Unterschiedliche Zonen innerhalb des SubSpace-Universums sorgen durch verschiedene Schwierigkeitsgrade und andere Besonderheiten für Abwechslung. Natürlich enthält SubSpace ein Chat-System, das zum Beispiel Verbündete nutzen können, um weitere Strategien abzusprechen.

Eine über-
setzte Ver-
sion von SubSpace finden Sie vermutlich schon auf der nächsten Cover-CD von PC ACTION.

Info: <http://www.gamesonline.de>



Hier liefern sich sieben Spieler ein heißes Gefecht. Die Energieanzeige oben rechts gibt Auskunft über den Zustand des eigenen Schiffs, während der Radar unten links eine nützliche Navigationshilfe darstellt.



EverQuest

ROLLENSPIEL Neue Welten, neue Dimensionen

Nach der E3 wurde EverQuest bereits von mehreren unabhängigen Online-Foren zum vielversprechendsten Online-Rollenspiel gewählt. Eine spielbare Version wurde schon präsentiert, aber es deuten immer noch keine Anzeichen auf den Start des Beta-Tests hin.



Die Größenunterschiede sind beängstigend. Spieler können die Rasse ihres Charakters selbst festlegen. Zur Auswahl gehören unter anderem auch die riesigen Oger, die Menschen oder die kleinen, aber stämmigen Zwerge.

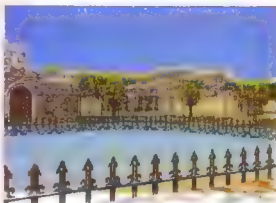
Nach wie vor nimmt Sony Interactive Bewerbungen für die Testphase entgegen. Nach wie vor sprechen die Qualität der Grafik, die umfangreichen Features und die Möglichkeiten der Charakterentwicklung für EverQuest, das genauso wie der Hauptkonkurrent Asheron's Call von Turbine Games (Microsoft Zone) frühestens Anfang nächsten Jahres kommerziell verfügbar sein wird.

Info: <http://www.everquest.com>

Meridian: Renaissance

ROLLENSPIEL Upgrade für Revelation in Arbeit

Revelation vergrößerte die Spielwelt und etablierte zahlreiche neue Features, Gegenstände, Zaubersprüche, ja sogar eine kompetente neue Schule in Meridian. Sorgte Revelation für die großen Verbesserungen, so verpaßt Renaissance dem Online-Rollenspiel den Feinschliff. Einige kleinere Ungereimtheiten von Revelation sind nun besser geregelt. Abgesehen von weiteren neuen Zaubern enthält Renaissance zwei neue Fraktionen, nämlich die der Jäger und der Nekromanten. Als Spieler können Sie sich für eine der beiden Seiten entscheiden. Die Nekromanten dienen der Lichtkönigin Vanya'ayr, die selbst für den strahlendsten Helden eine nicht zu unterschätzende Gefahr darstellt. Renaissance wird momentan noch überarbeitet. Vermutlich finden Sie die neue Version allerdings schon auf der nächsten Cover-CD.



Der Herzog hat keine Kosten und Mühen gescheut, Tos nach seinen Vorstellungen umzugestalten. Sämtliche Gebäude sind jetzt zwei Stockwerke hoch, und die Fassaden erstrahlen in neuem Glanz.

Info: <http://www.gamesonline.de>

MEDIUM

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



Neues von Magix

LiveAct und ArtistPool

Magix Entertainment gehören auf dem Gebiet der PC-Musik-Software für kreative Hobby-Künstler sicherlich zu den Spitzenreitern: Mit den hochwertigen Programmen music maker und music studio lieferten sie Referenzprodukte ab, an deren Funktionsumfang und Benutzerfreundlichkeit sich vergleichbare Software anderer Hersteller messen lassen muß. Mit Magix Live Act ist nun für DM 99,- ein Live-Performance-Tool verfügbar, bei dem Sie per Tastatur, Maus oder angeschlossenen MIDI-Keyboardsound-Dateien und Videos steuern. Die Arbeit mit dem Programm gestaltet sich relativ gut überschaubar auf



FOTO DES MONATS



Den Jungs von Mythos Games ist bei der Entwicklung von Mana - Der Weg der schwarzen Macht wohl die Fantasy-Atmosphäre ihres Spiels ein wenig zu Kopf gestiegen. Mittelalterliche Arbeitskleidung und kleine Zauberkunststücken unter Kollegen scheinen in dieser Firma nichts Ungewöhnliches mehr zu sein.

drei verschiedenen Ebenen: Der sogenannte DJ-Screen enthält zwei „Plattenteller“ mit Crossfader, einen Rock Screen mit den typischen Sounds einer Band sowie einen Master Screen, in dem Sie komplexere Klang-Manipulationen vornehmen können. Zusätzlich enthalten ist auf der Basis-CD bereits ein Fundus aus über 700 Sounds und mehreren Videos, die dem PC-Musiker ein breites Experimentierfeld eröffnen. In der Reihe ArtistPool sind zwei CDs erschienen, auf denen die angesehenen Szene-DJs Dimitri (Speed Garage) und Lenny D. (Hardcore Techno) jeweils 1.200 eigene Samples zur Verwendung mit dem Magix music maker zusammengestellt haben. Die ArtistPool-Scheiben, auf denen sich erfreulicherweise auch gleich die 8 Bit-Basis-Version des music maker befindet, sind zum Preis von je DM 49,- zu haben. **ha**
Info: <http://www.magix.de>

Ohne lange Einarbeitungszeit lassen sich auf dem DJ-Screen von LiveAct bereits interessante Klangeffekte erzielen.

Stainless Steel Studios

Age of Empires-Designer geht eigene Wege



Rick Goodman, neben Bruce Shelley maßgeblich an der Entwicklung von Microsofts Echtzeitstrategie-Hit Age of Empires beteiligt, hat sich von der Ensemble Studios losgesagt, um eigene Pläne auf dem Spielesektor zu verwirklichen. In Boston, Massachusetts gründete er seine eigene Softwarewerkstatt Stainless Steel Studios und will mit seinem Team zunächst einen ehrgeizigen Echtzeitstrategie-

Nach seinem großen Erfolg mit Age of Empires gründete Rick Goodman nun die Stainless Steel Studios, um mit Empire Earth eigene Ideen zu verwirklichen.

Titel namens Empire Earth auf die Beine stellen. Das Projekt soll wie Age of Empires einen historischen Hintergrund haben und umfaßt voraussichtlich 12 Epochen von den Anfängen der Menschheitsgeschichte bis ins Jahr 2500. Große Bedeutung wird in dem Spiel dem Multiplayer-Modus beigemessen. Wann Empire Earth auf den Markt kommt, steht noch in den Sternen – Rick Goodman sagt dazu: „Wenn es fertig ist.“ **ha**

STAINLESS STEEL STUDIOS

WÖRTE DES MONATS

Bei einem Besuch in unserer Redaktion philosophierte Alex Garden, seines Zeichens Chef des kanadischen Softwarehauses Relic Entertainment und Designer des vielversprechenden Sierra-Titels Homeworld, über Entwicklungen in der Computerspiele-Branche: „Wenn ich diese Leute in ihren Anzügen und Krawatten sehe, die nur noch über Verkaufszahlen und pro Quartal abgesetzte Einheiten sprechen können, frage ich mich, wo ich hier eigentlich gelandet bin! Ich arbeite in dieser Industrie, weil ich Spiele entwickeln möchte, die Spaß machen, und dabei selbst in erster Linie Spaß haben will!“

Die Ottifanten-CD-ROM

Ostfriesenmischung

Wer schon immer eine Schwäche für ostfriesische Dickhäuter hatte, kann neuerdings auch seinen PC ganz im Ottifanten-Look gestalten: Otto's Ottifanten-CD-ROM enthält neben witzigen Bildschirmschonern und Win95-Themes auch harmlose Spielen wie Ottifanten-Solitaire oder Ottifanten in Seenot. Dazu gibt's noch jede Menge Videoclips, in denen sich auch mal Herr Waalkes selbst die Ehre gibt. Bestellt werden kann die CD-ROM übrigens auch übers Internet auf Ottos Website:

<http://www.ottifant.de>.



Nettes Spielchen für zwischendurch: Ottifanten in Seenot retten!

DIE ANDERE HITPARADE

WÜSTENSÖHNE! Westwoods Dune 2000 hat alle Qualitäten von C&C und bringt obendrein noch die Atmosphäre von Frank Herberts Buchvorlage perfekt rüber!



MANGA-MELODRAM! An Final Fantasy VII scheiden sich die Geister: zu konsolenlastig sagen die einen, süchtig-machende Story die anderen – außer-gewöhnlich auf jeden Fall!

AKTENKUNDIG! Die erste spielerische Begegnung mit Mulder und Scully auf dem PC sieht genial aus, fordert digitale Spürnasen allerdings kaum heraus. Dar-aus hätte mehr werden können!



EIGENTOR! Adidas Power Soccer taugt nicht, um den WM-Taumel am PC noch einmal nachzuerleben – wirre Kamera-fahrten und schwache Gegner hinterlas-sen einen faden Beigeschmack.

AUSGEFLIPPT! Wer heute gegen Kultflip-per wie Timeshock bestehen will, muß deutlich mehr bieten als die vier lauen Tischen von Cyberball – schlechte Balphysik, schlechte Grafik – Tilt!



PC Action und Diamond Multimedia präsentieren:

best of voodoo gewinnspiel

„Best of Voodoo“ enthält drei erfolgreiche 3D-Spiele-Klassiker von Kingsoft in einer Box: MotoRacer, Nuclear Strike und Need for Speed 2 SE zu einem unschlagbaren Preis. Damit die Grafik aber richtig in Schwung kommt, sollte eine Monster 3D oder Monster 3DII von Diamond Multimedia im Rechner stecken.

PC Action und Diamond Multimedia helfen dabei mit dem „Best of Voodoo“-Gewinnspiel. Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir:

7x je eine Monster 3DII BMB und
30x je ein Spielpaket
„Best of Voodoo“



Sie brauchen nur die nachfolgenden Fragen richtig auf einer Postkarte zu beantworten und mit Name, Adresse und Telefon-Nummer an diese Adresse zu schicken:

Computer Verlag
Redaktion PC Action
Best of Voodoo
Roonstraße 21
90429 Nürnberg



1. Wieviele Spiele unterstützen die Monster 3DII?
• bis 100? • bis 200? • über 400?
2. Wie heißen die drei Spiele von „Best of Voodoo“?

Einsendeschluß ist der 19. August 1998. An diesem Gewinnspiel kann jeder teilnehmen, außer Mitarbeiter von DIAMOND, Kingsoft oder Electronic Arts sowie deren Vertretungen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



EINFACH


Vergessen Sie die langweilen,
bei denen Sie zuerst
dicke Handbücher
durchlesen müssen.

Vergessen Sie die langweilen
mit schon langen Featurelisten,
die alles nur unnötig
kompliziert machen.




LOSLEGEN

MAYDAY macht wieder Spaß!
Spielen Sie einfach drauflos!



Die realistische 3D-Grafik
und die unheimlich gut
spielbaren Missionen
werden Ihnen zeigen,
wie Echtzeit-Strategie
aussehen kann!

Die wichtigsten Features:
- Isometrische 3D-Grafik
mit richtigen Höhen und Tiefen!
- Drei unterschiedliche Parteien
mit spannenden Kampagnen,
Spionage und Forschung.
- Spezialausrüstungen.
- Auflösung bis 1024x768.



Legen Sie los!
Demnächst im Handel



sieht **GEIL** aus

spielt sich
auch so

Exklusivvertrieb Deutschland



<http://www.infogames.de>

Exklusivvertrieb
Österreich & Schweiz



Publisher



<http://www.jowood.at>

Developed by



Motocross Madness • Rennspiel

FLY HIGH!



Dem Himmel schon ganz nah: Die Strahlen der Sonne verpassen unserem Biker einen hübschen Heiligenschein.

Monster Truck Madness, Bleifuß Rally, Test Drive Off Road usw. – für Freunde der vierrädrigen Geländeraserei gibt's nun wirklich ausreichend Blechspielzeug beim PC-Fahrzeugdealer um die Ecke. Zweiradfetischisten mußten bislang zwangsläufig auf das spaßige Moto Racer oder das absolut mißratene International MotoX (erinnern Sie sich etwa?) zurückgreifen. Mit Motocross Madness springt jetzt Microsoft in die riesige Bresche – und springen dürfen Sie hier durchaus wörtlich nehmen.

Haben Sie jemals einem Hallen-Supercross beige-wohnt? Müssen Sie machen, wirklich, denn kaum etwas im Rennsport ist beeindruckender, als den tollkühnen Männern auf ihren fliegenden Kisten beim Lufttritt zuzuschauen. Sprünge von zehn Metern Höhe und bis zu 40 Metern Länge sind serienweise zu beobachten, und die Fliegen- gewichte am Lenker fangen ihre Maschinen danach ab, als ob sie nicht Stahl, Gummi und Kunststoff unter dem Hintern transportierten, sondern auf

einem Sack Daunen ritten. Während ein jeder mit ein wenig Anstrengung motorisierte Zweiräder durch überfüllte Straßenschluchten bugsiert darf, bleibt die Luftakrobatik denjenigen vorbehalten, denen regelmäßige Knochenbrüche, Hauttransplantationen und Kieferbegräbnisse nichts ausmachen. Doch damit ist spätestens im August Schluß! Auch ohne Gefahr für Leib und Leben dürfen Sie dann Ihren Liebsten zeigen, daß Sie doch eigentlich ein ganzer Kerl sind und bestimmt das Zeug zum Champion gehabt hätten. Eine läßt sich schon anhand der spielbaren Previewversion von Motocross Madness sagen: Microsoft und das 40köpfige Programmiererteam der Rainbow Studios haben ganze Arbeit geleistet und kratzen nach dem Echtzeit-It Age of Empires in Kürze auch im Rennspielgenre an der Pole Position.



STEUERUNG

Das Microsoft Freestyle Pro-Gamepad

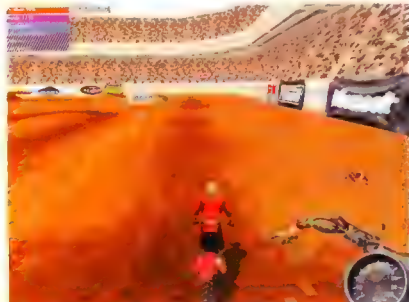
Den Freestyle Pro, ein neuartiges Gamepad (voraussichtlich ab September auf dem Markt), haben wir bereits in der vergangenen Ausgabe vorgestellt. Kritiker fragten sich bislang vielleicht noch, bei welchen Spielen der Einsatz dieses Eingabegeräts überhaupt richtig Sinn macht. Wir haben's mit Motocross Madness angetestet und waren angenehm überrascht. Der Clou am Freestyle Pro ist, daß statt des Steuerkreuzes die Bewegung des gesamten Gamepads zum Lenken verwendet wird. Für Motocross Madness bedeutet das: Nach links und rechts steuert das Zweirad, indem man das Pad nach links und rechts kippt – eben fast wie bei einem Motorradlenker. Außerdem kann man das Gewicht des Fahrers nach vorne und hinten verlagern, damit die Maschine nach einem Sprung im bestmöglichen Winkel aufsetzt. Dazu kippt der Spieler den Freestyle nach vorne und hinten. Anfangs erweist sich diese Steuerungsmethode als gewöhnungsbedürftig. Wer den Dreh im wahrsten Sinne des Wortes raus hat, erlebt aber ein ganz besonderes Spielgefühl.



Balanceakt

Herzstück von Motocross Madness ist die einzigartige Fahrphysik. Erstmals wird nicht einfach nur das Fahrverhalten eines Motorrads möglichst realistisch nachgebildet. Die Maschine bildet vielmehr nur einen Teil der Einheit zwischen

Fahrer und Zweirad. Tatsächlich werden jegliche Richtungsänderungen durch die vorzeitige Gewichtsverlagerung des Piloten eingeleitet. Wenn sich also Ihr Digi-Pilot nach rechts neigt, wird auch das Motorrad mit einer Rechtsneigung reagieren, unabhängig davon, ob Sie



Freie Bahn: Zwei Konkurrenten waren einen Moment unachtsam und schlucken nach einem Sturz erst mal eine Ladung Staub.



Großes Augenmerk legen die Motocross-Madness-Macher auch auf die Optik: Beachten Sie den realistischen Schatten des Bikes.



TURNÜBUNGEN

Fast mit jedem Analogstick läßt sich *Motocross Madness* perfekt steuern (lesen Sie bitte auch den Beitrag über den Freestyle Pro). Das geniale Zusammenspiel der beiden

physikalischen Modelle für die Maschine und den Fahrer erlaubt höchst realistische Manöver. Für die spektakulären Stunts benötigen Sie allerdings etwas Übung. Alle 16 Verrenkungen sind übrigens kei-



Physik für Einsteiger: Zu weit in Rücklage geraten ist der Fahrer oben. Das Motorrad kippt nach hinten weg, und der Pilot macht eine unfreiwillige Landung. Glücklicherweise ist die Steuerung sehr intuitiv, so daß man es verhältnismäßig schnell lernt, sein Zweirad zu beherrschen.



Zum Motocross gehört der Dreck dazu. Beachten Sie die aufwirbelnden Brocken bei diesem Burnout.



Gleich geht's los. Die Teilnehmer warten gespannt auf das Startsignal.

nesfalls frei erfunden, sondern werden von Proficrossern auch ausgeführt, wie Sie auch den im Spiel eingestreuten Avi-Filmen entnehmen können.



Auf dem Boden können Sie durch eine Links-Rechts-Bewegung des Joysticks die Lenkmanöver aus der Sprung lenken. Sie Ihr Bike aber durch eine Griff-Drückung auch aufrecht zu halten. So können Sie, wenn nötig, Kettchen-Landungen abfangen.



Drücken Sie den Joystick nach vorne, verlagern Sie das Gewicht des Fahrers in Fahrtrichtung. Damit verhindern Sie zu lange Sprünge, landen aber auch auf der Nase, wenn Sie es übertrieben.



Die Joysticklenkung auch mittels Handrad zu steuern. Die Richtungslenkung durch Gewichtsverlagerung kann der Fahrer so eventuell zu sehr empfindliche Absprünge in der Luft durchführen.



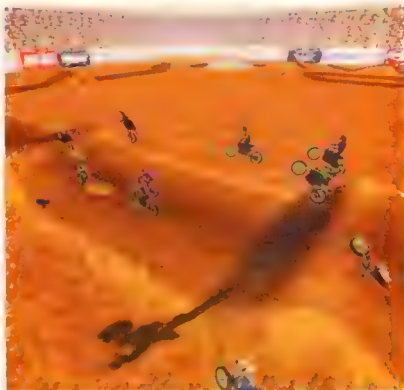
Mit viel Gas und Rückenlage gelingt Ihnen beim Start ein klassischer Wheelie. Durch eine Gewichtsverlagerung auf das Hinterrad können Sie aber auch regelrecht abspornen - sehr nützlich für spektakuläre Stunts.

und Motordrehzahlen ebenfalls berücksichtigt. Dank der hochauflösenden Polyongrafik können Sie die Arbeit der Dämpfer sogar im Stand beobachten. Lehnen Sie sich mit Ihrem Fahrer auf dem Sitz zurück, geben auch die hinteren Federbeine der Maschine nach und umgekehrt. Faszinierend!

Easy Rider

Besonders hoch anzurechnen ist es den Rainbow Studios, daß die Crossover trotz der hochkomplexen Berechnungen absolut intuitiv zu steuern sind. Den Entwicklern gelingt dies durch einen ebenso einfachen wie effektiven Kniff: Die computergenerierten Motorräder steuern sich in der Tat exakt so wie ihre stählernen Pendanten in der Realität. Für die grundlegenden Fahrtechniken benötigen Sie eigentlich nur einen Standard-Joystick mit zwei Knöpfen. Knopf 1 dient zum Gasgeben, mit Knopf 2 wird gebremst. Joystickbewegungen nach links und rechts lassen den Lenker in die entsprechende Richtung schnellen. Interessant wird's

bei vertikalen Knüppelbewegungen, denn damit verlagern Sie das Gewicht Ihres Bikers. Mit Vollgas bei nach hinten geneigtem Fahrer gelingt Ihnen also ein klassischer Wheelie, der, wenn Sie es mit Gas oder Neigung übertreiben, auch in einem fulminanten Überschlag enden kann. Schon im leichten Fahrbetrieb zeigt die Fahrphysik ihre Klasse. Selbst kleinste Bodenunebenheiten werden registriert und zunächst einmal von den Dämpfern kompensiert, größere Stöße und Schläge müssen Sie zusätzlich durch Gewichtsverlagerung abfangen. Werden Sie z. B. in einer Kurve stetig langsamer, behalten aber die motorradtypische Seitenneigung bei, wird Ihr Hinterrad irgendwann den Grip verlieren, und die Maschine kippt samt Fahrer in den Staub. Erwischen Sie aber eine Kuppe mit Vollgas und legen sich dabei noch zurück, werden Sie meterhoch in die Luft katapultiert. Spätestens jetzt dürfen Sie sich wie die Helden in der Supercross-Halle fühlen. Aber wie kommen Sie bloß wieder runter? Keine



Massenkarambolagen sind bei einem großen Teilnehmerfeld nicht selten, weil die Indoor-Kurse enorm anspruchsvoll sind.



Dieser Hang war wohl doch zu steil: Unser Fahrer macht einen Abgang.

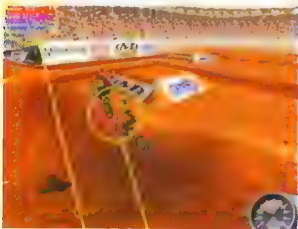


Wer längsweils solch tückischer Kuppen entlangrast, braucht einiges Feingefühl: Zu viel Neigung in Richtung des Hanges, und die Reifen verlieren trotz Stollen den Halt und rutschen weg.

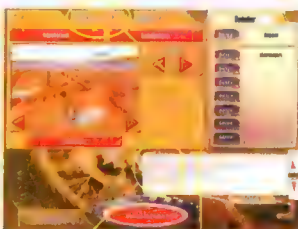


SPASS IM NETZ

Alle vier Wettbewerbe von Motocross Madness (Freestyle, Baja, MX-Rennen und Supercross) sind auch im Multiplayer-Modus spielbar, wobei Modems (zwei Spieler), Internetmatches (vier) sowie Netzwerke (acht) unterstützt werden. Zusätzlich gibt es ein Verfolgungsrennen, das nach dem Prinzip von Räuber & Gendarm funktioniert und bei einer größeren Teilnehmerzahl den Flair einer Fuchsjagd verspricht, weil jeweils ein Spieler vor der restlichen Meute flüchten muß. Bereits bei unserer Preview-Version klappte die Synchronisation sehr gut, es kam also zu keinerlei zeitlichen Verzerrungen, wie es bei anderen Spielen leider ab und zu der Fall ist. Außerdem scheint der Multiplayer-Modus beachtlich schnell. Vor dem Duell zwischen menschlichen Kontrahenten können sich die Teilnehmer per Chat über alle Modalitäten absprechen, dann geht es zur Sache. Besonders interessant schien uns für Mehrspieler-Duelle der Freestyle-Modus zu sein, weil er mit seinen Stunts und dem Punktsystem über das typische Angebot anderer Rennspiele hinausgeht. Noch nicht sicher ist, ob bei Multiplayer-Spielen zusätzlich Computergegner ins Teilnehmerfeld geholt werden können. Wie es aussieht, wird Motocross Madness bei einer Vollinstallation im Mehrspieler-Modus auch ohne CD spielbar sein, so daß man mit einer Kaufversion auskommt.



Im Multiplayer-Modus können sich bis zu **acht Spieler** heftige Positionskämpfe liefern. Und hin und wieder wirkt auch hier ein **geschickter Rempler** wahre Wunder.



Vor einem Multiplayerduell können sich die Teilnehmer per **Chat** auf den Spielmodus einigen und entsprechende **Einstellungen im Menü** vornehmen.

Sorge, solange der Landeplatz eben ist, müssen Sie bloß – erneut durch Gewichtsverlagerung – für eine gut ausgerichtete Maschine sorgen. Aber wehe, Sie vergessen nach dem Absprung, Ihren Fahrer in Fahrtrichtung zu neigen, dann vollführen Sie nämlich einen Überschlag und landen auch mal aus 20 Metern Höhe ohne Ihre Maschine auf dem harten Boden der Tatsachen. Genial!

Es ist angerichtet...

Was nützt die beste Fahrphysik, wenn der Spielmodus nichts als Langeweile verbreitet? Genau, gar nichts! Doch auch hier können wir Entwarnung geben: Gleich auf vier verschiedene Arten können Sie Ihre Fähigkeiten als Biker unter Beweis stellen. Natürlich wird Ihnen der Hallen-Supercross nicht vorenthalten. Wie auch in den anderen Spielmodi wählen Sie zwischen einem Einzelrennen, einem konfigurierbaren Wettbewerbsmodus oder einer kompletten Meisterschaftssaison. In letzte-

IM GESPRÄCH MIT CHEF-PROGRAMMIERER MARK DE SIMONE



PC ACTION Hi Mark, kannst Du uns einige Informationen über die Rainbow Studios geben?

Mark: Klar! Rainbow begann vor zwölf Jahren als Multimedia-Entwickler. Hauptsächlich haben wir damals Computergrafiken für Anzeigen und CD-ROM-Präsentationen gemacht. Doch 1994 sind wir dann komplett auf Spiele umgeschwenkt und produzierten unsere ersten beiden Spiele, Air Havoc Controller und The Hive, für Trimark Interactive. Inzwischen ist Rainbow 40 Mann stark, besitzt ein Tonstudio, Video-Schnitträume und ein großes Motion-Capture-Studio, halt alles, was man so zum Basteln an tollen Spielen braucht.

PC ACTION O.k., warum habt Ihr Euch ausgerechnet für ein OffRoad-Motorradspiel entschieden, bisher nicht gerade ein Massenmarkt? Habt Ihr Kontakte zur Fahrerszene oder fahrt Ihr etwa selbst Rennen?

Mark: Viele von uns fahren Motorrad, aber wirklich niemand hat auch nur annähernd die Begabung, solche Dinge zu tun, wie sie die realen Künstler mit ihren Maschinen anstellen. Wir haben viel mit Fahrern gesprochen, Rennen besucht, und wir sahen einige Videos der Serie „The Crusty Demons of Dirt“. Was diese Jungs da machten, das roch nach Spaß pur, nach Gameplay. Dann wollten wir uns der Herausforderung stellen, ein physikalisches Modell zu entwickeln, welches Spielern exakt die gleichen Möglichkeiten zur Kontrolle der Maschine gibt.

Schließlich kamen zur Grundidee noch ein paar klassische Rennmodi hinzu, die durch die Physik-Engine enorm an Dynamik gewinnen.

PC ACTION Habt Ihr dann zuerst an der Grafik-Engine gearbeitet oder sofort mit der Fahrphysik begonnen?

Mark: Wir haben mit der Terrain-Engine begonnen. Wir wollten eine Engine, die sowohl Bodenaction als auch Luftakrobatik ermöglichen sollte. Ich dachte sofort an so etwas wie eine Tiefflugsimulation, als Game Designer Robb Rinard damals mit der Idee zu mir kam. Tatsächlich bestehen heute viele Gemeinsamkeiten mit einer Flugsim.

PC ACTION Die Grafik-Engine ist sehr schnell, detailverliebt und mit Spezialeffekten gespickt. War das eine komplette Eigenentwicklung?

Mark: Ja. Als wir die ersten 3D-Chips sahen – und die Dinger waren wirklich teuer damals –, haben wir schon damit gerechnet, daß diese Dinger bald in jedem Spiele-PC sein würden. Also haben wir das Software-Rendering einfach über den Haufen geschmissen und voll auf die Hardware-Möglichkeiten der Polygon-Verarbeitung gesetzt. Das erlaubte uns, die CPU mit anderen Dingen wie z. B. der Physik-Engine zu belasten. Die großen Outdoor-Strecken von MM beinhalten sechs Millionen Polygone, Schatten, Rauch- und Staubeffekte werden vom Motorrad in Abhängigkeit vom Physikmodell erzeugt und in Echtzeit berechnet. Bei kleineren Rechnern kann über den Detail-Schieberegler das Terrain-Rendering stufenweise verändert werden, während die Physik-Engine immer mit voller Power arbeitet.

PC ACTION Wie habt Ihr dann später diese geniale Fahrphysik hinkommen?

rer treten Sie gegen bis zu zehn Computergegner oder bis zu acht menschliche Kontrahenten auf insgesamt 17 verschiedenen Pisten an. Diese sind nicht nur gespickt mit Sprüngen und Waschbrettern, auch die Distanzen der Landezonen variieren stark, so daß es einiger Übung bedarf, um unversehrt über die Runden zu kommen. Mit dem komfortablen Streckeneditor erstellen Sie neue Supercross-Kurse übrigens im Minutentakt, so daß auch hier für Langzeitmotivation gesorgt sein dürfte. Noch wilder geht es bei den sogenannten MX-Rennen zu, die Sie über 14 Outdoor-Pisten mit unterschiedlichsten Bodenbelägen führen. So reagieren die Bikes auf matschigem Schleimuntergrund natürlich komplett anders als z. B. auf lockerem Sanduntergrund. Als nächste Übung stehen die Bahia-Rennen an, eine Art Orientierungsraseri, vergleichbar mit den Sonderprüfungen der Rally Paris-Dakkar. Sieger ist hier, wer als schnell-

ster in offenem Gelände eine bestimmte Anzahl von Toren passiert. Eine vorgegebene Strecke existiert nicht, dafür aber umso höhere Berge und Schluchten. Sehr spaßig! Als spielerischer Höhepunkt von Motocross Madness dürften aber die Freestyle-Wettbewerbe gelten. Einzige Aufgabe: Sammeln Sie auf offener Piste in einer vorgegebenen Zeit und unter Ausnutzung des Geländes so viele Punkte durch spektakuläre Stunts wie eben möglich. Wow!

Akrobat schööööön!

Gleich 17 verschiedene Verrenkungen (als Spezialität gibt's den „Big Kahuna Dumpster“) vollführen die Motorrad-Akrobaten durch simple Joystick-Kombinationen, lesen Sie dazu bitte auch unseren Kasten „Turnübungen“. Alle Stunts las-



Akrobat schööööön! Könnern nutzen jeden Sprung zu einem perfekten Stunt.



Die drei erfolgreichsten Fahrer werden nach dem Rennen ausgezeichnet. Die Zwischensequenzen bestechen durch gute Qualität.

Mark: Glenn O'Bannon, der Programmierer der Fahrphysik, startete mit dem Motorrad und berücksichtigte dort alle nur denkbaren Details, die Motorleistung, die Federung, das Getriebe usw. Die Fahrphysik sollte am Ende realistisch, aber auch intuitiv sein. Der Spieler kontrolliert das Verhalten des Motorrades, indem er das Gewicht des Fahrers verlagert, das Bike reagiert dann darauf. Fast das gesamte Gameplay von Motocross Madness basiert auf der physikalischen Engine. Das Terrain ist sehr detailliert, so daß das Motorrad auf kleinste Unebenheiten reagieren muß. Und wie in der Realität kann der Spieler auch in der Luft das Motorrad durch Gewichtsverlagerung kontrollieren, um eine perfekte Landung hinzubekommen. Gelingt das nicht, berechnet die Engine auch die Kräfte, die bei Crashes auf Fahrer und Maschine wirken, selbst die Stürze sehen dadurch ziemlich cool aus.

PC ACTION Drücken wir's einmal so aus: In Motocross Madness stört keine dudelige Hintergrundmusik die Fahrgeräusche. Habt Ihr Euch für den Sound etwas besonderes einfallen lassen?

Mark: Die Motorengeräusche aller Fahrer sind komplett mit 3D Positional Audio realisiert worden. Anhand der Lautstärke und Doppler-Effekte weißt Du, wo sich der nächste Gegner befindet, wenn Du über die entsprechende Hardware verfügst.

PC ACTION Welchen Controller empfiehlt Du für Motocross Madness?

Mark: Natürlich unterstützen wir alle möglichen Arten von Joysticks und Gamepads, wobei ein analoger Controller genauso gut funktioniert wie ein digitaler, da es auf die Geschwindigkeit im Cross-Sport weniger ankommt. Das neue Microsoft Gamepad Freestyle Pro scheint



Wie eine Statue sieht der nackte Polygongkörper des Fahrers aus. Erst die detaillierten Texturen erwecken ihn zum „Leben“.

aber fast für MM gemacht zu sein, weil Du tatsächlich lenkst wie bei einem Motorrad. Hier kannst Du wirklich Deinen Körper voll ins Spiel einbringen.

PC ACTION Mit Monster Truck und Motocross Madness haben wir nun schon zwei Titel der Serie gesehen. Gibt es Pläne zur Fortsetzung, und was machen die Rainbow Studios nach Motocross Madness?

Mark: Netter Versuch! Natürlich kann ich zur eventuellen Serie gar nichts sagen. Und wir werden weiter einfach gute Spiele machen. Aber vorher gönnen wir uns den einen oder anderen Tag Pause.

PC ACTION Vielen Dank für das Interview!



Beizvoll sind besonders die riesigen Sprünge, die bei Supercross-Wettbewerben möglich sind. Die Zuschauer quittieren solch tollkühne Aktionen stille mit einem Raunen.



Bei Motocross Madness sind die waghalsigsten Manöver möglich. Wichtig ist nur, die Turnübung auf dem Motorrad rechtzeitig zu beenden, sonst gibt's eine Bruchlandung.



DER STRECKEN-EDITOR

Wer bei der Erwähnung des Wortes „Strecken-Editor“ normalerweise angewidert zusammenzuckt („Oh nein, ich will kein 271-seitiges Handbuch lesen...“), wird bei Motocross Madness ganz schnell in freudige Verückung geraten. Denn das mitgelieferte Tool ist selbsterklärend und fast so einfach zu bedienen wie ein Türgriff. Der Hobby-Bastler wählt wie beim Aufbau einer Carrera-Bahn aus einer 13-teiligen Menüleiste die gewünschten Streckenstücke (z. B. Kurve, Gerade, Sprungschanze usw.) und „steckt“ sie anschließend per Mauskllick „zusammen“. Dieses Verfahren erinnert auch stark an Sim-City. Mit dem Start/Ziel-Stück legt der Benutzer zunächst die Fahrtrichtung fest. Von diesem Punkt ausgehend entsteht ein Rundkurs mit allen Raffinessen. Man gibt dem Kind einen Namen, speichert ab, schaltet die Strecke mit einem kleinen Zusatzprogramm frei und legt los. Es ist problemlos möglich, binnen 15 Minuten einen anspruchsvollen Kurs zu stricken. Einzige Einschränkung: Selbstkreierte Strecken können nur im Spielmodus „Super Cross“ verwendet werden. Die wichtigsten (der ohnehin wenigen) Tastaturbefehle (Bausteine drehen, ersetzen etc.) sind als Hilfsfunktion im Editorscreen einblendbar.

- 1 Geländeart
- 2 Geraden
- 3 Kurzer Sprung
- 4 Großer Sprung
- 5 Kleiner Landehügel
- 6 Großer Landehügel
- 7 Sprung-Überführung
- 8 9 10 Diverse Kurvenstücke
- 11 Bodenwellen
- 12 Start/Ziel
- 13 Kurvenblockade

sen sich natürlich auch in sämtlichen anderen Spielmodi jederzeit ausführen, beim Supercross dankt es Ihnen das Publikum mit frenetischem Applaus. Insgesamt fällt Motocross Madness soundtechnisch durch vornehme Zurückhaltung auf. Mit einer oft so nervigen Hintergrundmusik werden Sie hier nicht malträtiert, dafür behalten Sie stets den Überblick, wo sich Ihre Konkurrenten befinden, wenn Sie über ein 3D-Soundsystem verfügen.

Flieger, grüß' mir die Sonne...

Zu einem ordentlichen Rennspiel gehört naturgemäß eine vernünftige Grafik-Engine, und auch in dieser Kategorie untermauern die Rainbow Studios ihren Anspruch auf den Meistertitel. Obwohl es beim Crosssport viel mehr auf das richtige Timing als auf Top Speed ankommt, absolvierten die Motorräder ab einem P166 ihre Runden ruckelfrei und sehr flott. Wie nicht anders zu erwarten, kommen die Bikes erst mit einer 3D-Beschleunigerkarte für die DirectX-Schnittstelle in Fahrt, ohne eine solche bleiben die Motoren schlichtweg kalt. Rennsport-Freunden dürfte das egal sein, schließlich sind solche Karten dort seit geraumer Zeit Standard. Außerdem bekommt auch das erwähnte Auge einiges geboten.

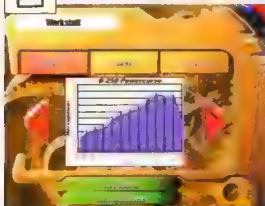




WERKSTATT-ECKE

Am Motorrad gibt es nun wirklich nicht viel einzustellen bei Motocross Madness. Das entspricht aber durchaus der Real-

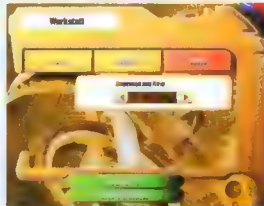
ität, denn viel wichtiger als die Motorleistung ist im Crosssport ein niedriges Gewicht der Maschine und ein perfekt abgestuftes Fahrwerk.



Insgesamt stehen Ihnen drei Motorleistungskurven zur Auswahl. Hochgezüchtete Maschinen bringen etwas mehr Topspeed, agieren aber in einem schmalen Leistungsband.



Wichtigster Setup-Punkt ist die Fahrwerkeinstellung, die bei jedem Kurs anders aussehen kann. Mit zu weichen Federbeinen hüpfen Sie wie ein Flummi, zu harte bewirken Bruchlandungen.



Über einen unspektakulären Schieberegler ändern Sie das Reifenprofil, was sich aber fahrerisch kaum auswirkt. Wir empfehlen das Setup für den besten Grip.

Die sehr detaillierten Terrains werfen realistische Schatten, und auch die Bikes werden naturgetreu vom Himmels-Bratemann ausgeleuchtet. Fahren Sie gegen die Sonne, sorgen Lens Flares für dezente Blendeffekte, mit Transparenzen und Nebel-effekten werden Rauch- und Staubentwicklungen hinter den rasenden Nähmaschinen dargestellt.

Her damit!

Wie sehr Motocross Madness bei Speed-Jüngern einschlagen dürfte, zeigten die redaktionellen Auswirkungen nach dem Eintreffen der Betaversion. Selbst weniger geschwindigkeitsorientierte Zeitgenossen bettelten um

das nächste Netzwerkduell, aus jedem Büro waren Motorengeräusch und nicht selten Flüche zu hören, und wenn Sie diese Ausgabe heute in Ihren Händen halten, dürfte die Begeisterung wohl kaum abgeklungen sein. Das Faszinierende: Der gesamte Spielspaß entwickelt sich tatsächlich aufgrund der hervorragenden Fahrphysik, die ausgeklügelten Spielmodi dienen dann als Arenen der Sensationen. Freuen Sie sich auf ein Benzin-Festival zum Erscheinungstermin im August und darauf, daß die Zweiräder endlich aus dem breiten Schatten ihrer bodenständigen Blechgenossen „springen“ werden.

Christian Bigge



Spiegelungen wie diese tragen zur Atmosphäre bei. Sie machen beispielsweise das Wüstenszenario deutlich realistischer.



Erst wenn man die ins Spiel integrierten Videos gesehen hat, kann man glauben, daß solche Stunts auch in Wirklichkeit möglich sind.


Systemanforderungen: 133, 16 MB RAM, Win95, 3D-Grafikkarte

Technik: Direct3D, DirectSound, 3D Positional Audio, FFPro

Medien: 6 Sp. LAN, TCP/IP Sprache: deutsch

Vertriebspartner: Rainbow Studio/Microsoft Erscheinungstermin: August 1998

Genre: Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft ☐ 39

A full-page illustration of Lara Croft from the Tomb Raider series. She is depicted from the waist up, wearing a black, form-fitting dress with a high slit revealing her leg. She has her signature long, dark braid and is holding two silver pistols, one in each hand, crossed in front of her chest. The background is a dark, textured red with some abstract, flame-like or smoke-like patterns. The overall tone is dramatic and action-oriented.

Lange Zeit hatte es den Anschein, daß Lara Croft sich nun erst mal von den Strapazen ihrer letzten Abenteuer erholen und eine kreative Schaffenspause einlegen würde. Doch es hält die unternehmungslustige Schönheit wohl nie lange in der Abgeschiedenheit ihres englischen Landsitzes – entgegen allen Erwartungen treibt es sie auch im kommenden Winter wieder hinaus in die Regale der PC-Spieleshops.

Tomb Raider III –

FRAU

Die Luft wird dünner für Lara. Konnte sie bislang bei ihren Auftritten der ungeteilten Aufmerksamkeit ihrer Fans sicher sein, treten in Kürze Konkurrenten auf den Plan, die der holden Britin ganz schön zu schaffen machen dürften. Ein besonders „schweres“ Geschütz führt LucasArts mit Indiana Jones ins Feld, der dank Harrison Ford und dem legendären Adventure-Klassiker Indiana Jones and The Fate of Atlantis bereits über ein ähnliches Kultpotential verfügt. Lara hält tapfer dagegen und zeigt Präsenz, wo sie nur kann: Spektakulär fiel ihre Mitwirkung beim Ärzte-Video „Männer sind Schweine“ aus, auf dem sie rückte sie sich am Eideschwand gekniet in den Mittelpunkt, ihr Auftritt in einem Hol-



Auch in Lara Crofts drittem Abenteuer wird von der bewährten, sich dynamisch ans Geschehen anpassenden Kameraperspektive Gebrauch gemacht. Für bestmögliche Übersicht ist stets gesorgt.

lywood-Streifen ist mittlerweile beschlossene Sache, Ex-Lara-Model Rhona Mitra bringt eine eigene Pop-CD heraus – doch auch die Lara-Fans selbst rühren unbewußt eifrig die Werbetrommel für ihr digitales Idol: Einschlägige Sites im Internet mit (mehr

oder Laras Aufnahme (neben Persönlichkeiten wie Madonna, Steve Martin und Nick Hornby) in die „It-List“ von Entertainment Weekly sorgen auch über die Spielergemeinde hinaus immer wieder für Aufsehen. Vielleicht will Core Design/Eidos mit einem



Die Tomb Raider-Grafik-Engine, die Core Design für den dritten Teil noch einmal überarbeitet hat, ermöglicht stimmungsvolle Effekte wie hier den warmen Lichthof um eine brennende Fackel.

Director's Cut-Levels schon wieder durchgespielt haben, kann dieser Schachzug nur recht sein.

Detailarbeit

Mit Informationen zu den neuen Abenteuern der Lara Croft, die auf der diesjährigen E3 in einer

zurück. Soweit sich das jetzt schon beurteilen läßt, wird sich Tomb Raider III jedoch nicht grundlegend von den beiden Vorgängern unterscheiden – warum auch, wenn das Grundkonzept in seiner jetzigen Form schon so erfolgreich war?! Die Verbesserungen betreffen in erster Linie Details in Look und Gameplay, die sich auf den ersten Blick oft noch gar nicht erschließen; manche angekündigten Neuerungen wurden bis jetzt auch noch gar nicht implementiert.

Aufgebohrte 3D-Engine

Obwohl Tomb Raider II über weite Strecken ein Fest fürs Auge war, wies das Programm grafisch immer noch deutliche Schwächen auf, die mitunter von der Konkurrenz schon besser gelöst worden waren. Für den dritten Teil

Die neuen Abenteuer der Lara Croft • Action-Adventure

ENQUOTE

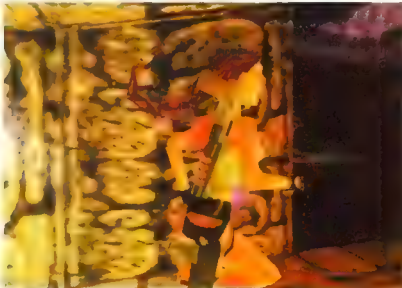
oder weniger) aktuellen Infos, selbstgerenderten Kunstwerken oder Spieletips sind nach wie vor zahlreich vertreten, und Aktionen wie Lara-Look-alike-Contests

dritten Tomb Raider-Sequel den momentan voll im Trend liegenden Lara-Kult noch für ein gutes Weihnachtsgeschäft nutzen – denen Fans, die auch die vier neuen

frühen Alpha-Version der Öffentlichkeit vorgestellt wurden (siehe PC Action 7/98, S. 29), halten sich die Entwickler bei Core Design gegenwärtig noch sehr



Altbekanntes Terrain für Ms. Croft: In diesen verwinkelten Räumen sind wieder ihre bewährten Sprungkünste gefragt.



Grafische Details wie der fliegende Pferdeschwanz der sprintenden Lara tragen viel zur Dynamik des Spiels bei.



Laut Core Design sollen die Gegner, mit denen es Lara in Tomb Raider III zu tun hat, mit einer verbesserten Künstlichen Intelligenz ausgestattet sein.

hat man sich bei Core deshalb Gedanken darüber gemacht, wie sich die neuen Levels noch atemberaubender gestalten lassen: Ein Ergebnis der Überlegungen war die sogenannte Landscaping-Technologie, die mit Hilfe von Dreiecken eine realistischere, „weichere“ Gestaltung von unebenem Terrain ermöglicht. Ein neuartiges Reflexionssystem, dessen Wirkungsweise allerdings auf der E3 noch nicht zu sehen war, soll eine naturgetreuere Darstellung von Schatten und Transparenzeffekten garantieren, während die dynamische und stellenweise sogar mehrfarbige Ausleuchtung der Levels der Atmosphäre gerade in dunklen Gewölben zugute kommt. In Tomb Raider III macht Lara außerdem erstmals richtig mit den Launen des Wettergottes Bekanntschaft: Sie wird nicht nur mit dem sprich-

wörtlichen britischen Nebel konfrontiert, sondern muß auch gegen stürmische Regengüsse und dichtes Schneetreiben ankämpfen. Wasserflächen, die sich wirklichkeitsnah kräuseln, und ausgeklügelte Partikelsysteme runden den optischen Feinschliff an den Landschaften in Tomb Raider III ab. Ob Core Design bei diesem Sequel nun endlich die vielgeschmähten Clipping-Fehler der Engine in den Griff bekommt, läßt sich allerdings noch nicht absehen.

Laras akrobatische Eskapaden

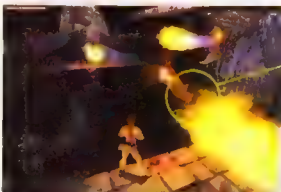
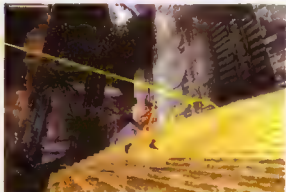
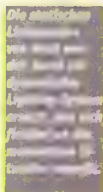
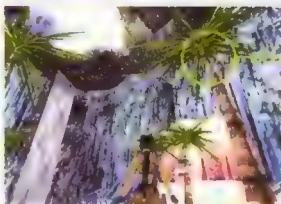
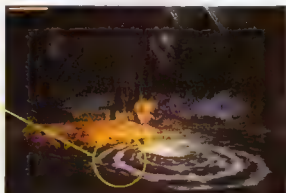
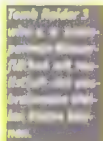
Bei Mrs. Croft selbst macht sich ihr ausgiebiges Fitness-Programm auch in den neuen Abenteuern wieder bezahlt. Seit ihrem letzten Ausflug ins Hochland des Himalaja und nach China hat sie wieder ein wenig an Agilität gewonnen: Ein Supersprint ermöglicht es ihr,

Lara live!

Nachdem sich Eidos gegen Ende des letzten Jahres von der bisherigen Lara-Darstellerin Rhona Mitra getrennt hat, verkörperte auf der letzten E3 Nell McAndrew aus dem britischen Leeds die Tomb Raider-Heldin. „Entdeckt“ wurde die smarte 24-jährige, nachdem ihr Bild im Januar auf der Titelseite einer Ausgabe der Zeitung The Daily Star zu sehen war.



VERBESSERUNGEN IM DETAIL



die Puste aus; ein spezieller Balken am oberen Rand des Bildschirms klärt Sie darüber auf, wie fit die Heldin noch ist. Durchaus im Bereich des Möglichen ist außerdem, daß Lara in Tomb Raider III manche Passagen kriechend zurücklegen oder im Dschungel nach Tarzan-Manier mit Schwungseilen hantieren muß. Selbstverständlich kann Ms. Croft auch im dritten Teil ihr weibliches Naturell nicht ganz

verbergen und kramt immer wieder mal einen neuen teuren Stofffetzen aus ihrem überquellenden Kleiderschrank hervor...

Ganz Weltfrau

Noch nichts ist über die Story bekannt, die den neuen Abenteuern der Lara Croft zugrunde liegen soll. Man weiß nur, daß die Dame auch diesmal wieder weit in der Welt herumkommen wird. Im Gespräch sind allerdings Schauplät-



LARA SINGT!

Jetzt ist sie in Frankreich erschienen, die sagenumwobene Lara Croft-Audio-CD. Als Sängerin versucht sich hier Ex-Lara-Darstellerin Rhona Mitra, produziert wurde das Werk von Dave Stewart, den viele sicherlich noch aus Eurythmics-Zeiten kennen. Lara Croft Come Alive und die bereits seit Oktober 1997 bekannte Single-Auskopplung Getting Naked sind unter dem Label Naked Records erschienen und werden von EMI Frankreich vertrieben. Nähere Infos und Hörproben gibt's im Internet unter <http://www.ind-cat.com/lara/index.html>.

DAS ALBUM:

LARA CROFT
COME ALIVE

Tracks:

1. Getting Naked (Arthur Baker mix) 3'38"
2. Making Love (Dub) 7'35"
3. Naked 12" (Voc) 6'48"
4. Getting Naked (Glen Skinner mix) 3'58"
5. Beautiful Day (Glen Skinner mix) 3'56"
6. Beautiful Day (Sure Is Pure mix) 6'16"
7. Come Alive 4'47"
8. Tashina 4'48"
9. Really Real 3'44"
10. Feel Myself 4'40"



11. Rock your Own World 3'38"
12. Interactive Track

Preis: FF 103,- zuzügl. Porto u. Verpackung

DIE SINGLE:
LARA CROFT GETTING NAKED

Tracks:

1. Getting Naked 4'04"
2. Come Alive 4'49"
3. Interactive Track

Preis: FF 29,- zuzügl. Porto u. Verpackung



ze wie Indien, die Wüste von Nevada, das nebelverhangene London, eine Inselgruppe im Südpazifik und eine Forschungsstation am Nordpol. Zur Fortbewegung wird sich Mrs Croft einer Reihe neuer Fahrzeuge bedienen und unterwegs auf neue Gegner stoßen, deren Künstliche Intelligenz erheblich besser sein soll als in den beiden Vorgänger-Programmen. Insgesamt wird Tomb Raider III wahrscheinlich 15 Levels umfassen, die allerdings nicht wie früher linear nacheinander folgen, sondern frei an-

wählbar sein werden – welche Auswirkungen dies auf die Struktur der Hintergrundstory hat, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch Cores Geheimnis. Es zeichnet sich jedoch ab, daß Tomb Raider III mehr die taktische als die Action-Komponente betonen und vornehmlich die Spieler ansprechen wird, die es lieben, in einem Level die Gegend bis in den letzten Winkel zu erkunden. Als Veröffentlichungstermin wird von Eidos der November 1998 angepeilt.

Herbert Aichinger



Ihre artistische Ader kann die smarte Heldin Lara ausleben, wenn sie sich an Seilen über schwindelerregende Abgründe hangelt.



TOMB RAIDER: THE MOVIE

Auf der Licensing '98 International Show in New York stellte die Paramount-Tochterfirma Viacom Consumer Products erstmals das Filmprojekt Tomb Raider: The Movie vor. Präsidentin Andrea Hein zeigte sich überzeugt vom großen Potential, das in Lara Croft und dem Tomb Raider-Stoff steckt. Sie lobte besonders, daß sich Lara inzwischen einen festen Platz in der Pop-Kultur erobert hat, und sieht Tomb Raider: The Movie, der gegen Ende 1999 die Kinokassen klingeln lassen soll, sehr zuversichtlich entgegen.

Fragen, die die Welt bewegen: Bislang ist immer noch nicht bekannt, welche Schauspielerin im Film denn nun die Rolle der coolen Lara übernehmen wird. Ein Gerücht jagt das andere und erregt die Gemüter – als gar einmal der Name der US-Blondine Anna Nicole Smith ins Gespräch gebracht wurde, brandeten wahre Proteststürme unter erbosten Fans auf, die glaubten, Mrs. Smith sei der Rolle der britischen Abenteurerin nicht gewachsen. Paramount nützt das allgemeine Rätselraten unter den Fans für eine geschickt eingefädelte Werbekampagne mit Teaser-Postern.



Wie schon auf der E3 in Atlanta posierte auch auf dem Viacom Licensing-Event das britische Model Nell McAndrew als Lara. Der voreilige Schluß, daß sie den Zuschlag für die Lara-Rolle im Tomb Raider-Movie erhalten haben könnte, ist deshalb allerdings nicht angebracht.

Systemanforderungen: Pentium, 16 MB RAM, Win95

Technik: SVGA, 3Dfx

Multiplayer: Nicht geplant

Sprache: deutsch

Hersteller: Core Design/Eidos

Erscheinungstermin: 4. Quartal 1998

Genre: Action

Genre: Rätsel

Genre: Strategie

Genre: Wirtschaft



KAMPFTAKTIKEN

In *Knights and Merchants* gibt es vier verschiedene Waffengattungen, die sich in Stärke, Geschwindigkeit und Einsatzgebiet deutlich voneinander unterscheiden:

- Infanterie (Miliz, Axt- und Schwertkämpfer)
- Langwaffen (Lanzenträger, Pikenier)
- Fernwaffen (Bogen- und Armbrustschützen)
- Kavallerie (Späher, Rittergarde)

Jede Truppe kann zwar beliebig vergrößert oder verkleinert werden, darf aber nur aus Vertretern einer Waffengattung bestehen. Kommandiert wird die Truppe von einem Hauptmann, der durch eine Fahne kenntlich gemacht ist und stets in der Mitte der ersten Reihe kämpft. Möglich ist die Bildung verschiedener Formationen, die in der Schlacht über Sieg oder Niederlage entschei-

den können: Wird beispielsweise schon am Anfang einer Auseinandersetzung die erste Kämpferreihe vom Gegner eingeschlossen und vernichtet, ist die Schlacht praktisch schon verloren.

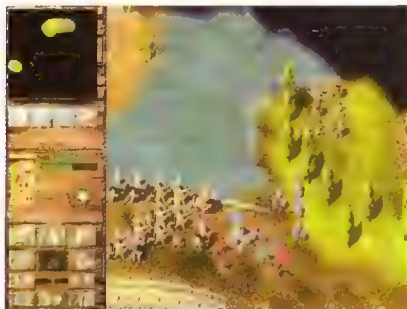
In der oben dargestellten Schlachtszene ist die rote Truppe (1) deutlich im Nachteil, denn den „Blauen“ gelingt es, mit Pikenieren (3) und Schwertkämpfern (3) aus zwei verschiedenen Richtungen gleichzeitig anzugreifen – die besten Ergebnisse erzielt man nach Aussagen der Entwickler, wenn man von hinten und/oder von den Flanken über den Gegner herfällt.

Höhenunterschiede im Terrain spielen taktisch in *Knights and Merchants* keine Rolle, d. h. die Bogenschützen (4) auf dem Hügel sind wegen ihres erhöhten Standpunkts nicht kampfstärker. Ihnen kommt lediglich zugute, daß die unten postierten Kämpfer nicht in der Lage sind, den Hügel zu erklimmen und direkt anzugreifen.

Knights and Merchants – The Shattered Kingdom • WiSim/Strategie

WIEDER- VEREINIGUNG

Nach Emergency und RoboRumble kommt im August mit **Knights and Merchants** bei Topware Interactive ein weiterer Titel mit deutlicher Strategie-Orientierung heraus. Daß das Programm nicht nur äußerlich Assoziationen mit dem Kultspiel *Die Siedler II* aufkommen läßt, ist kein Zufall: Eine führende Rolle im **Knights and Merchants**-Team spielen nämlich Peter Ohlmann und Adam Sprys, die vor Jahren wesentlichen Anteil an der Entwicklung von Blue Bytes Klassiker hatten.



Die Bewegungen Ihres Heers steuern Sie über Icons im Menü, und der grüne Balken gibt Aufschluß über die gesundheitliche Verfassung.



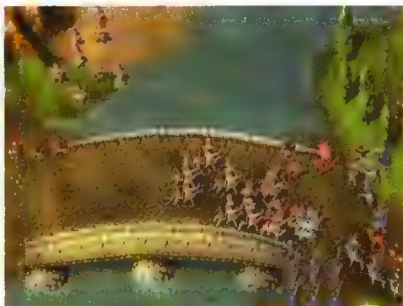
Bevor Ihr Völkchen Landwirtschaft betreiben kann, müssen Bauarbeiter zunächst auf fruchtbarem Boden Felder anlegen.

schon Aktionen kein Blumentopf zu gewinnen ist. Statt dessen kümmern Sie sich zunächst einmal in aller Ruhe um das Wiedererstarken der Wirtschaft und den Aufbau einer schlagkräftigen Armee.

Wirtschaftswunder

Das Reich liegt in Trümmern, der König ist entmachtet – aufstrebende Landesfürsten erkämpfen sich die politische Unabhängigkeit und teilen das einst so stolze Imperium unter sich in eine Vielzahl kleiner Provinzen auf. Nur ein kleines Häuflein Unentwegter hält dem König noch die Treue, darunter Sie, der Hauptmann der Palastwache. In einem unerhörten Kraftakt nehmen Sie die schier übermenschliche Aufgabe in Angriff, die abtrünnigen Gebiete wieder dem Reich zuzuführen. Sie gehen Ihr Vorhaben wohlüberlegt an und wissen, daß mit überhasteten militäri-

Der Enthusiasmus, mit dem Sie ans Werk gehen, läßt Sie förmlich über sich selbst hinauswachsen: Das ist auch nötig, denn am Anfang verfügen Sie lediglich über ein Lagerhaus sowie eine Handvoll Bauarbeiter und Gehilfen. Mit deren Unterstützung errichten Sie zuerst eine Schule, um weitere Arbeitskräfte der unterschiedlichsten Berufsgruppen ausbilden zu können, und sorgen mit einem Wirtshaus für das leibliche Wohl Ihrer Mitstreiter. Systematisch machen Sie sich an den Aufbau einer funktionierenden Infrastruktur, organisieren Holzfäller und Bergleute zur Gewinnung der grundlegenden Rohstoffe,



Für den Erfolg bei militärischen Auseinandersetzungen spielt die Wahl der richtigen Einheiten und Formationen eine große Rolle.



Beim Bau neuer Häuser können Sie zusehen, wie die Gehilfen aus dem Lager Bretter und Steine herbeischleppen. Arbeiter errichten unterdessen mit lautem Gehämmern zunächst ein Holzgerüst, dann die Mauern und schließlich das Dach.



Licht- und Schattenverhältnisse in der hügeligen Landschaft werden in Knights and Merchants via Gouraud Shading erzeugt, und die Animation des glitzernden Wassers erreicht man durch Palettenverschiebung.

siedeln Schreiner- und Steinmetzbetriebe an und erschließen neue Nutzungsflächen für Landwirtschaft und Weinbau. Mit der Zeit gelingt es Ihnen, richtiggehende Produktionsketten zu etablieren und sicherzustellen, daß sich die Bevölkerung Ihres Landstrichs für eine Weile selbst mit allen wichtigen Wirtschaftsgütern versorgen kann. Ähnlich wie seinerzeit in Die Siedler II kommt bei der Warenproduktion der optimalen Logistik besondere Bedeutung zu: Je geschickter Produzenten und Zulieferer durch

ein Wegenetz miteinander verbunden werden, desto reibungsloser funktioniert Ihre Wirtschaft. Leider werden sich Ihre Untertanen nicht lange an diesem friedlichen Miteinander erfreuen können, denn Rohstoffe sind knapp in der Knights and Merchants-Welt. Sie sind also gezwungen, Ausschau nach Holz-, Eisenerz-, Gold- und Kohlevorkommen zu halten, um Ihre Wirtschaft am Laufen zu halten. Dies verwickelt Sie natürlich zwangsläufig in Konflikte mit den feindlich gesinnten Landesfürsten, die ja eben-

falls auf diese Rohstoffe angewiesen sind – es kommt zu kriegerischen Auseinandersetzungen, für die Sie sich schon früh rüsten sollten.

Was kostet die Welt?

In Knights and Merchants wird Ihnen nichts geschenkt. Jeder Bauarbeiter, jeder Krieger und jedes Bauwerk hat seinen Preis – Sie sollten also zu jeder Zeit genau darauf achten, daß Ihre Schatzkammern stets ausreichend mit Gold gefüllt sind. Es macht wenig Sinn, am Anfang zu viele Ressourcen für Gehilfen

und Bauarbeiter zu verschleudern, um dann später festzustellen, daß das Gold für Metzger, Bäcker & Co. fehlt. Im Extremfall geraten Sie so in eine Situation, in der Sie dank eines üppigen Eisenvorrats zwar ohne Ende Waffen und Rüstungen bauen können, aber trotzdem aufgrund des Mangels an Gold nicht in der Lage sind, Rekruten für Ihre Armee anzuheuern. Als Spieler bleibt einem deshalb nichts anderes übrig, als unablässig neue Rohstoffquellen zu erschließen und seine Ansprüche darauf notfalls auch



PETER OHLMANN IM GESPRÄCH

Knights and Merchants-Entwickler Peter Ohlmann gab uns bereitwillig Auskunft über die verschiedensten Aspekte seines aktuellen Projekts.

PCA: Viele Spieler verbinden Ihren Namen hauptsächlich mit dem Titel Die Siedler 2. Was war Ihre Intention, als Sie sich entschlossen, mit Knights and Merchants einen Neuanfang zu wagen?

P.O.: Die Selbstständigkeit ermöglicht uns, Spiele zu produzieren, ohne Kompromisse eingehen zu müssen, denen man in einer großen Firma zwangsläufig begegnet.

PCA: Gewisse Ähnlichkeiten zwischen Knights and Merchants und Die Siedler II sind unübersehbar. In welchen Bereichen unterscheiden sich die beiden Programme am gravierendsten, und wo liegen Ihrer Meinung nach die entscheidendsten Verbesserungen bei Knights and Merchants?

P.O.: Sicherlich gibt es Ähnlichkeiten mit Die Siedler II, da auch Knights and Merchants ein komplexes mittelalterliches Wirtschaftssystem besitzt. Unser Ziel bestand darin, eine Atmosphäre zu schaffen, die dem mittelalterlichen Städtebild entspricht. Der Spieler muß sei-

nen Untertanen eine funktionierende Stadtarchitektur vorgeben, um die Wirtschaftlichkeit seiner Siedlungen zu gewährleisten. So kann er z. B. jedes einzelne Straßenstück, Kornfelder und Gebäude nach Belieben platzieren.

Im Gegensatz zu anderen Wirtschaftssimulationen spielt das Militär bei KaM eine gewichtige Rolle. Die Einheiten werden in Truppen formiert und marschieren in Reih und Glied. Das Schlachtgeschehen ist den historischen Gegebenheiten nachempfunden. Vor dem Beginn einer Schlacht stellt man seine Truppen nach taktischen Gesichtspunkten auf. Die Bogenschützen werden vor direkten Attacken des Gegner geschützt, so daß sie die anrückenden Gegner mit einem Pfeilhagel empfangen können. Die schnelle Ka-





LARRY ELMORE

Erst Ende Juni gab Topware Interactive bekannt, daß für die Gestaltung des Knights and Merchants-Covers ein Künstler von hohem internationalen Rang gewonnen werden konnte: Der Amerikaner Larry Elmore genießt in Fantasy-Kreisen einen hervorragenden Ruf. Er begann seine Karriere in den frühen 70er Jahren als Illustrator der US-Regierung und avancierte 1981 zum Cover Artist für TSR, wo er u. a. enorme Erfolge mit seinen Beiträgen zur Dragonlance-Serie verbuchen konnte. In der Reihe von Elmores Aufträgen finden sich noch viele andere illustrierte Namen: Lucas Film, Mattel, FASA, Tonka Toys, D.C. Comics, Dragon Magazine u.v.m.

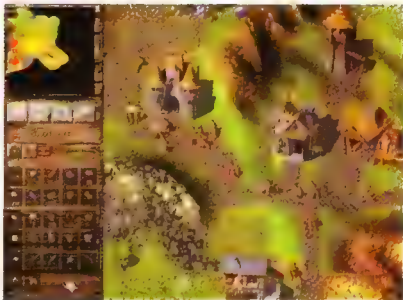


mit Gewalt durchzusetzen. Ebenso wichtig fürs Überleben ist die Nahrungsproduktion: Ganz wie im richtigen Leben werden nämlich auch Ihre digitalen Mannen in regelmäßigen Abständen vom Hunger heimgesucht; während Bauarbeiter oder Gehilfen sich selbständig ihre Pause gönnen und zwischendurch mal eine Brotzeit im Wirtshaus einwerfen, beißt Ihre Armee so lange bei knurrendem Magen die Zähne zusammen, bis Sie ihr den Befehl zum „Essen fassen!“ erteilen. Es gilt also, den Zustand der Streitkräfte ständig im Auge zu behalten, sonst kann es leicht sein, daß es das gesamte Heer auf einen Schlag dahinrafft. Deshalb der gute Rat: Züchten Sie Schweine, was das Zeug hält, halten Sie die Wurstpro-

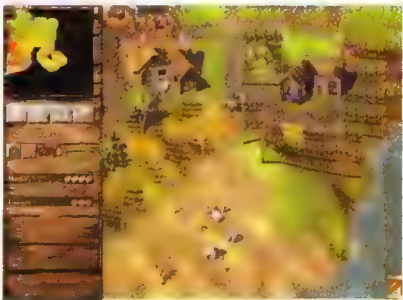
duktion in Gang, und lassen Sie Ihre Bäcker fleißig für Brotnachschub sorgen...

Ganz schön was los

Haben Sie Ihre mittelalterliche Gesellschaft erst einmal in Gang gebracht, werden Sie an allen Ecken und Enden der Map mit optischen Leckerbissen der Extraklasse belohnt. Bei Animationen in Echtzeit-Strategiespielen hat Ende letzten Jahres Microsofts Age of Empires neue Maßstäbe gesetzt, und Knights and Merchants braucht sich in dieser Hinsicht keinesfalls zu verstecken – nur sieht hier alles einen Tick „niedlicher“ aus: Es ist einfach köstlich, wie die Gäste des Wirtshauses sich auf der zünftigen Holzbank niederlassen, ihre Bierkrüge stemmen und genüsslich die Suppenteller leerschöpfen. Hat



Das Lagerhaus ist die wichtigste Anlaufstelle für die Gehilfen: Hier legen sie fertig produzierten Warenüberschuß ab und decken sich bei Bedarf mit Ressourcen ein.



Blühende Landschaften: Bauern beim Bestellen ihrer Felder. Gut können Sie hier bei Getreide und Weinstöcken die unterschiedlichen Stadien des Wachstums erkennen.

vallerie kann den gegnerischen Fernkämpfern in den Rücken fallen. Grundsätzlich können auch zahlenmäßig überlegene Gegner durch taktisches Geschick besiegt werden.

PCA: Werden Einsteiger und Fortgeschrittene mit Knights and Merchants gleichermaßen angesprochen? Wie versuchen Sie sicherzustellen, daß Ihr Programm möglichst vielen verschiedenen Spielertypen eine Herausforderung bietet?

P.O.: Sowohl das Wirtschafts- als auch das Militärsystem ist so konzipiert, daß es einfach zu erlernen ist, aber auch für den erfahrenen Spieler viele Möglichkeiten bereitstellt. Die Herausforderung für den Spieler steigt mit dem Schwierigkeitsgrad der Missionen stetig an.

PCA: Welche Elemente bereiteten bei der Entwicklung am meisten Kopferbrechen?

P.O.: Das eigenständige Verhalten der Untertanen und die Künstliche Intelligenz der gegnerischen Truppen nahmen einen großen Teil der Entwicklung in Anspruch.

PCA: Wie viele Mitarbeiter sind in das Projekt eingebunden?

P.O.: Die Spielgrafik und das Missiondesign wurden von Adam Sprys erstellt, der schon bei Titeln wie Die Siedler II und Schleichfahrt beteiligt war. Ich übernahm die Programmierung von K & M. Für einen Teil der Missionen war André Qualls zuständig, der bei dem Spiel Incubation und dessen Mission-CD den Großteil der Levels kreiert hat. Die Rendersequenzen wurden von Topware produziert, die Musikstücke von freiberuflichen Musikern.

PCA: Existieren bereits Pläne für Knights and Merchants-Add-Ons? Können Sie uns schon etwas über Ihre nächsten Projekte verraten?

P.O.: Es gibt Pläne für eine Mission-Disk, die neue Truppen- und Gebäudetypen beinhalten wird.

PCA: Wie kam Ihre Kooperation mit Topware zustande? Wird die Partnerschaft auch für Ihre zukünftigen Titel fortgeführt werden?

P.O.: Anfang des Jahres suchten wir einen Publisher und entschieden uns für Topware, die unser Spiel unter ihrem neuen Label Topware Interactive veröffentlichen werden. Wir sind mit der Zusammenarbeit sehr zufrieden und schließen weitere Projekte mit Topware nicht aus.

PCA: Herr Ohlmann, wir danken Ihnen für dieses Gespräch.

MITTELALTER-PANORAMA

i Die nebenstehende Panorama-Sicht einer Knights and Merchants-Karte vermittelt Ihnen einen ersten Eindruck von der Vielfalt der zur Verfügung stehenden Gebäude und Einheiten – abgebildet ist wohlgeordnet nur eine ganz kleine Auswahl. Sie können hier auch anhand des Bauernhofs sehr gut den Verlauf einer Produktionskette zur Nahrungsgewinnung nachvollziehen – beachten Sie dabei, daß das Wegenetz im Dorf so optimiert ist, daß der Warenaustausch zwischen den einzelnen Gebäuden so schnell und reibungslos wie möglich vonstatten gehen kann.

Gebäude:

1 Lagerhaus: Ihr erstes Gebäude; nimmt Ihren Warenüberschuß auf, bis er gebraucht wird.

2 Schulhaus: Dient der Ausbildung verschiedener Berufe vom Gehilfen bis hin zum Metzger. Für jeden ausgebildeten Arbeiter/Rekruten wird eine Truhe Gold fällig.

3 Sägewerk: Verarbeitet die vom Holzfäller angelieferten Baumstämme zu Nutzholz.

4 Schmied: Stellt die Waffen her, die der Spieler bestellt, und liefert sie direkt an die Kaserne.

5 Weingut: Der Winzer baut auf seinem Weinberg rote Trauben an und verarbeitet sie zu Wein. Die gefüllten Fässer liefert er direkt an den Gasthof zur Versorgung der Bevölkerung mit Getränken.

6 Bauernhof: Nachdem ein Bauerbeiter die Felder angelegt hat, sät der Bauer sein Korn aus und erntet, sobald das Getreide reif ist. Dieses wird anschließend in der Mühle weiterverarbeitet oder in der Schweinezucht bzw. im Pferdestall als Futter verwendet.



7 Bäckerei: Stellt aus dem von der Mühle angelieferten Mehl jeweils zwei Brote her und versorgt damit den Gasthof.

8 Schweinezucht: Stellt die Fleischversorgung sicher. Schweine werden mit Getreide gemästet und an die Metzgerei geliefert.

9 Metzgerei: Stellt aus den angelieferten Schweinen schmack-

hafte Würste her, die dann im Gasthof den Untertanen feilgeboten werden.

10 Gerberei: Aus den Häuten der geschlachteten Tiere produziert die Gerberei Leder, das anschließend in der Rüstungswerkstatt weiterverarbeitet wird.

11 Gasthof: Wird von den zivilen Untertanen in regelmäßigen

Abständen zum Essen und Trinken aufgesucht. Das Militär wird auf Befehl des Spielers von den Gehilfen mit Nahrung versorgt.

12 Wachturm: Zum Schutz vor gegnerischen Angriffen.

Militärische Einheiten:

13 Bogenschützen: Ausgestattet mit Bogen, Pfeilen und Le-

der Bauer sein Feld bestellt, sieht man auf dem Acker zunächst die kleinen grünen Keime sprießen, die sich dann allmählich zu stolzen Ähren entwickeln; den Winzer können Sie nach der Weinlese dabei beobachten, wie er in einem

riesigen Bottich mit seinen blauen Füßen den Saft aus den Trauben quetscht, während sich beim Schweinehirten nebenan die Ferkel im Dreck wälzen. Die Animationen der als Bitmaps abgelegten Einheiten laufen mit ca. 10 Fra-

mes pro Sekunde ab, und die kleinen Figuren werfen auf dem Boden sogar realistische Schatten, was mit Hilfe eines schwarzen Rasters verwirklicht wurde. Sämtliche Landschaften verfügen über natürlich wirkende Höhenunter-

schiede; verschiedene Untergründe – Wiesen, Felder, gepflasterte Wege, Fels, Schnee usw. – realisierte man mit einer Vielzahl von Bitmaps, die auf 40x40 Pixel große Quadrate gelegt wurden. Knights and Merchants nutzt eine



derrüstung, bewähren sie sich besonders im Fernangriff.

14 Schwertkämpfer: Trägt Schwert, Eisenrüstung und Langschild für den Nahkampf. Mann gegen Mann. Schwertkämpfer können einen Sturmangriff ausführen.

15 Lanzenträger: Ausgestattet mit Lanze und Lederrüstung – besonders effektiv beim An-

griff gegen Pferde.

16 Axtkämpfer: Ausgestattet mit Handaxt, Lederrüstung und Holzschild für den Nahkampf. Können Sturmangriff ausführen.

17 Rittergarde: Ausgestattet mit Schwert, Eisenrüstung und Langschild. Zeichnet sich besonders durch ihre hohe Geschwindigkeit aus.

Palette von 256 Farben und ist für die Auflösungen 800x600 bzw. 1.024x768 ausgelegt.

Einsteigerfreundlich

Echtzeitstrategie-Veteranen werden mit Sicherheit keine Probleme

haben, sich in die Steuerung von Knights & Merchants hinzufinden. Ein Warcraft 2-ähnliches Interface am linken Bildschirmrand enthält alle wichtigen Elemente, die man für die Einung des Königreichs braucht: Eine



Achtung, Ihre Schwertkämpfer sind erschöpft! Denkblasen mit Messer und Gabel zeigen an, daß sie der Kampf hungrig gemacht hat, und der grüne Balken im Menü deutet darauf hin, daß die Männer nicht mehr lange durchhalten.



Reeerechts um! Militärische Einheiten können vom Spieler in verschiedenen Formationen aufgestellt werden. Jede Truppe besteht dabei aus einer Waffengattung und wird von einem fahnentragenden Hauptmann angeführt.

Karte klärt u. a. über Bewegungen des Gegners auf, und Iconleisten mit „sprechenden“ Symbolen ermöglichen das komfortable Management des eigenen Völkchens mit wenigen Mausclicks. Wer trotzdem noch Schwierigkeiten bei den ersten Schritten hat, kann die praktische Hilfefunktion nutzen, die dem Spieler zu gegebenen Zeiten kleine Schriftrollen zusteckt, in denen sich nützliche

Tips für den Einstieg finden. Mit 20 im Schwierigkeitsgrad stetig ansteigenden Einzelspieler-Missionen, von denen sieben den Kampfaspekt in den Vordergrund rücken, dürften auch fortgeschrittene Spieler eine ganze Weile beschäftigt sein. Für Partien mit Freunden im Netzwerk bereitet Topware darüber hinaus 10 Multiplayer-Karten vor.

Herbert Aichinger

Voraussetzungen: P90, 24 MB RAM, Win95

Technik: DirectX

Multiplayer: LAN über DirectPlay

Sprache: deutsch

Hersteller: Joymania/Topware Int.

Erscheinung: August 1998

☐ Action

☐ Rätsel

☒ Strategie

☒ Wirtschaft

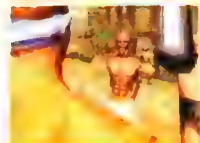
Outcast (Teil 1) • 3D-Action-Adventure

LEBENDIGE WELT

Belgien ist gemeinhin als Land des Bieres und der Pommes Frites bekannt. Computerspiele wurden bis dato weniger mit dem kleinen Benelux-Staat in Verbindung gebracht. Umso erstaunlicher, daß dort das Entwickler-Team APPEAL in der Nähe von Brüssel an einem Spiel bastelt, das dem Genre ähnliche Impulse verleihen könnte wie ehemals Core Designs Tomb Raider. In dieser Serie beleuchten wir in den nächsten Ausgaben Outcasts Konzeption, Technik und Gameplay.

Outcast steht in der Tradition des phantasievollen französischen Spiele-Designs (ähnlich Heart of Darkness oder Dark Earth) und hat vor allem eine aufwendige, reichhaltig ausgestaffierte und in sich stimmige Welt zur Grundlage. Sie ist das

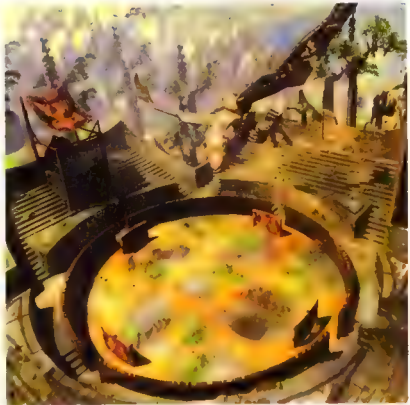
Gerüst, in dem sich neue Gameplay-Ideen umsetzen lassen. „Wir versuchten, uns die logische Weiterentwicklung des Action-Genres vorzustellen. Wir wollten kurzweiligen, schnellen Spielspaß, der aber lange anhält. Ein Schlüsselproblem war dabei, alle unterschiedlichen Spielelemente aufeinander abzustimmen. Es ist schwierig, verschiedene Genres zu mischen, die den Spielern normalerweise in purer Form begegnen“, so die Designer. Outcast stützt sich auf drei unterschiedliche Gameplay-Zutaten. Action-Elemente geben dem Spieler ein schnelles Spielerlebnis, indem er alle Bewegungen des Hauptdarstellers steuert und ihn durch zahlreiche Schußwechsel dirigiert. Strategien sind nötig, um in der Welt voranzukommen, in der die Gegner mit zunehmender Dauer immer intelligenter werden. Die Adventure-Anteile verbinden beide voranstehenden Genres und vermitteln den nötigen Tiefgang.



Konversation mit den Bewohnern, die eine komplexe Verhaltens-KI besitzen, ist ebenso wichtig wie der Umgang mit der Waffe.



Hauptdarsteller Cutter Slade soll Lara Croft Konkurrenz machen.



In den Tiefen des Adelpha-Waldes findet man eine beeindruckende Arena. Dieses antike Überbleibsel vergangener Zivilisationen wurde vor Jahrhunderten erbaut und ist heute ein völlig verlassener Ort.

Tomb Raider als Vorbild?

Gelungen ist dies erstmals Lara Croft in Tomb Raider, das eine neue Ära von Action-Adventures einläutete. Appeal will diesen Weg konsequent verfolgen und weiterentwickeln: „Wir glauben, die nächste Revolution bei dieser Art von Spielen liegt in der Erschaffung einer hoch interaktiven Umwelt. Die Glaubwürdigkeit einer Spielwelt liegt nicht nur in der grafischen Ausgestaltung, sondern alle Objekte, Gegenstände und Wesen spielen ihre Rolle in einem lebendigen Universum.“ Outcast legt wesentlich mehr Gewicht auf Problemlösung, Erkundung und Story-Entwicklung als bisherige 3D-Action-Adventures. Sicher, die Actionszene sind auch hier das Salz in der Suppe, aber sie bedürfen mehr an Überlegung. Mit vielen Charakteren, die der Spielfigur begegnen, muß gesprochen werden, statt sie nur einfach niederzumähen. Die Handlung wird Sie in eine fremde Welt entführen, mit fremdartigen Kulturen und

exotischen Wesen. Bewegen können Sie sich sowohl in geschlossenen Räumen als auch unter freiem Himmel, und beide Umgebungsarten sehen sehr überzeugend aus. Und das, obwohl für Outcast bis dato keine Hardware-beschleunigte Grafik-Engine geplant ist. Dafür aber bekommen die Software-Routinen das Feinste vom Feinen spendiert. Als eines der ersten Spiele wird Outcast das enorm rechenintensive Bump-Mapping zur Oberflächengestaltung aufbieten (siehe dazu auch Black & White, Seite 58) und mit MMX-Unterstützung in 24 Bit-Farbtiefe erstrahlen. Mehr zu den technischen Aspekten lesen Sie in unserer nächsten Ausgabe, in der wir detailliert über die Grafik-Engine, eine speziell programmierte Verhaltens-KI und weitere Entwicklungs-Geheimnisse berichten. Vorab machen Sie sich mit Hilfe der folgenden Design-Enzyklopädie schon einmal mit der phantastischen Welt vertraut, die Sie erwartet.

Christian Müller

50 Auch ohne 3D-Unterstützung zeigt Outcast viele Spezialeffekte.

Adelpha...

Dies ist die Parallelwelt, in der sich Outcasts Hauptdarsteller Cutter Slade bewegt. Der Planet Adelpha befindet sich in einem Universum, das das unsrige begleitet. Die Kommunikation zwischen der Erde und diesem Planeten wurde durch die Wissenschaftler Kauffman und Xue ermöglicht.

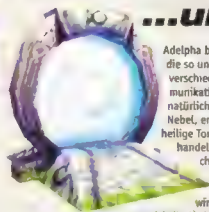
Auf der Grundlage ihrer ersten Beobachtungen, bei denen sie entdeckten, daß auf diesem Planeten fast die gleichen Lebensbedingungen herrschen wie auf der Erde, taufen die beiden Wissenschaftler diesen Planeten „Adelpha“, was auf griechisch Schwesterplanet bedeutet. Von seiner Morphologie und seinem Ökosystem her ist Adelpha der Erde sehr ähnlich, mit Ausnahme der Tatsache, daß er sich um einen Doppelstern dreht. Am Himmel von Adelpha stehen also immer zwei Sonnen. Ebenso erscheinen am Nachthimmel immer zwei Monde, die Adelpha als Trabanten begleiten.

...und seine Welten



Die Tempel

Dieses Gebiet ist den Tempeln geweiht und wird zum größten Teil von Bauern bewohnt. Es ist ein Reich der Ruhe und Ausgeglichenheit und der Meditation. Man lebt hier in Einklang mit der Natur. Außerdem sind die Tempel ein bekannter Wallfahrtsort. Jeder Bewohner von Adelpha träumt davon, wenigstens einmal im Leben hierher zu pilgern. Leider ist es nur einer Minderheit von Wohlhabenden vergönnt, ihre weltlichen Angelegenheiten ruhen zu lassen, um sich geistigen Aufgaben zu widmen. Darüber hinaus wird in dieser Region aber auch sehr intensiv Ackerbau betrieben. Die hier angebauten Grundnahrungsmittel ernähren fast den ganzen Planeten. Allerdings sind die Bauern Leibeigene der Wächter.



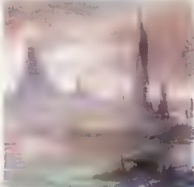
Adelpha besteht aus verschiedenen Landschaften, die so unterschiedlich sind, daß man getrost von verschiedenen „Welten“ sprechen kann. Die Kommunikation zwischen diesen Regionen wird durch natürliche Grenzen, wie hohe Berge oder dichte Nebel, erschwert. Dieser Mißstand wurde durch heilige Tore, die sog. „Portale“, beseitigt. Hierbei handelt es sich um Transmitter, die es ermöglichen, sich von einer Region in die andere zu begeben. Durch die Schaffung der heiligen Tore hat sich ein reger wirtschaftlicher und kultureller Austausch entwickelt. Als heilig gelten diese Tore, weil sie für die

Bewohner von Adelpha eine außerordentlich große Bedeutung haben und weil ihre Entstehung bis heute ein wohlgeheimes Geheimnis ist.

Die Sümpfe

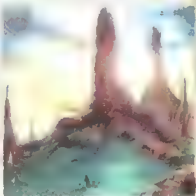
Die Sümpfe bilden den westlichen Rand des Festlands von Adelpha, wo der Boden langsam aus dem Wasser hervortritt und zur Ebene hin immer trockener wird. In dieser Region haben sich die Fischer niedergelassen, die die Stadt versorgen. Die Sümpfe scheinen ein sehr ruhiger Landstrich zu sein, aber stille Wasser sind tief. So können überall unter der Wasseroberfläche, hinter jedem Stechginster oder auf den Ästen der vereinzelt Bäume ungeahnte Gefahren lauern.

Das Darosham ist einer der bemerkenswertesten Orte in der Welt der Sümpfe. Wenn die Bewohner von Adelpha spüren, daß der Tod naht, begeben sie sich dorthin, um durch das Darosham zu gehen, durch „das Tor, in dem die Geister geboren werden“. Die Menschen auf Adelpha glauben, daß der Geist auf der Schwelle zum Tod den Körper verlassen muß, um wieder ungehindert dorthin zurückzukehren, wo er entsprungen ist. Wäre es dem Geist durch ein Mißgeschick nicht möglich, zu seinem Ursprung zurückzukehren, entstünde daraus ein allumfassendes und todbringendes Ungleichgewicht.



Das Gebirge

Von der Stadt aus ostwärts erstreckt sich das Gebirge in Nord-Süd-Richtung bis zu den Wäldern. Hier und da findet man einige seltene Pflanzen, aber insgesamt ist dieses Gebiet trostlos. Andererseits sind die Berge aber auch die einzige Region auf Adelpha, in der es Steinbrüche gibt, was die große Anzahl von Sklaven erklärt, die hier wertvolles Gestein abbauen. Soldaten beaufsichtigen sie bei ihrer schweren Arbeit.



Die Stadt

Die einzige Stadt von Adelpha liegt in der Mitte des Festlandes zwischen den Sümpfen und den Bergen. Sie stellt die wirtschaftliche und kulturelle Drehscheibe des Planeten dar und beherbergt als kulturelles, handwerkliches und künstlerisches Herz den Großteil der Bevölkerung.



DIE TIERWELT

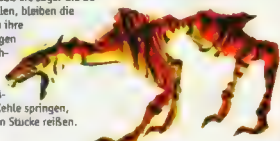
Die Twôn-Hâ

Die Twôn-Hâ sind friedliche Pflanzenfresser, die in Herden leben. Sie vereinen Kraft und Schnelligkeit, vergleichbar mit Antilope oder Strauß. Es sind harmlose Tiere, die nur dann zum Angriff übergehen, wenn ihre Jungen gefährdet sind. Wenn Gefahr droht oder sie sich aufgrund ihres schlechten Orientierungssinns verlaufen haben, stoßen sie laute Schreie aus. Sie versammeln sich zumeist um Wasser- und Futterstellen und verbringen den Großteil ihrer Zeit damit, zu fressen und sich auszuruhen. Ihr größter natürlicher Feind ist der Gamor. Twôn-Hâ kann man zähmen. Wenn man sie als Jungtiere einfängt, werden sie zu treuen Kameraden.



Die Gamor

Die Gamor gehören zu den gefährlichsten Raubtieren auf Adelpha. Ihr Sozialverhalten entspricht in etwa dem des Wolfs, während sie von ihrer Kraft und ihrer allgemeinen Erscheinung her eher dem Tiger ähneln. Sie sind im wesentlichen Jäger. Wenngleich nicht auszuschließen ist, daß sie sogar die Bewohner von Adelpha anfallen, bleiben die schutzlosen Twön-Hä doch ihre Hauptbeute. Die Gamor jagen stets im Rudel. Wenn sie ihre Beute ausgemacht haben, versuchen sie, diese zu umzingeln und zu ermüden, bevor sie ihr an die Kehle springen, sie zu Boden werfen und in Stücke reißen.



Die Kamenäi

Die Kamenäi sind den Raben, wie wir sie auf der Erde kennen, sehr ähnlich. Die großen Vögel sind Allesfresser und leben in Schwärmen. Ihre Nahrung besteht im wesentlichen aus Würmern, Insekten, Gräsern und Aas. Sie leben in Nestern aus Moos und kleinen Zweigen, die sie in Bäumen bauen. Kamenäi sind sehr widerstandsfähige Tiere mit einer Flügelspannweite von bis zu einem Meter. Damit beherrschen sie den Gießflugh und können in der Luft beeindruckende Kunststücke vollführen. Mit anderen Tieren teilen sie sich die Wasserstellen, und die ganz Mutigen unter den Kamenäi setzen sich sogar auf den Rücken der Twön-Hä oder Gamor, die sich dies allerdings nicht lange bieten lassen.

Die Sanménai

Die Sanménai leben in der Unterstadt von Adelpha. Auf der Suche nach ihrer kümmerlichen Nahrung sieht man sie allein oder in ganzen Herden auf Mauern oder in Kanälen herumlaufen, an Wasserstellen oder in der Nähe von Kadavern sitzen. Ängstlich fliehen sie beim kleinsten Geräusch, um allerdings wenige Augenblicke später wieder zurückzukommen. Sie sind intelligente Tiere, die Fallen erkennen und ihnen ausweichen können. Gehen sie doch einmal ins Netz, sind sie geistesgegenwärtig genug, um die Fäden zu zerreißen.



Die Kalaba

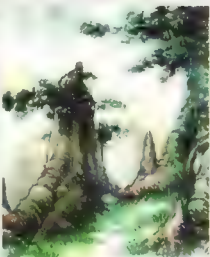
Die Kalaba gelten als die edelsten Tiere des Planeten Adelpha. Kalaba sind geflügelte Zweifüßler mit einer Spannweite von bis zu fünf Metern. Ihre muskulösen Beine enden in gekrümmten, spitzen Klauen, die auch auf den schroffsten Felsen einen sicheren Halt gewährleisten. Von Natur aus ist der Kalaba ein wildlebendes Tier, das aber leicht zu zähmen ist, was für die Bewohner von Adelpha einen großen Nutzen hat. Man kann ihnen Geschirr anlegen und sie so für Überwachungsflüge einsetzen.



DIE PFLANZENWELT

Die Welt des Waldes

Der Mikrokosmos Adelpha zeichnet sich in erster Linie durch seinen Wald aus. Seine riesigen Bäume mit ihren gewaltigen Stämmen und ihrem unauffälligen Blattwerk bieten vielen wildlebenden Tieren, wie z. B. den Gamor, Schutz. Außerdem liefern seine zahlreichen kleinen, aber fischreichen Seen den Bewohnern Nahrung. Neben Jagd und Fischfang bereichern die primitiven Clans ihren Speiseplan erheblich durch das Sammeln der Früchte und Pflanzen des Waldes.



Die Sanare

Die Wurzeln: Aufgrund ihres starken Wurzelwachstums stehen die Sanare nie zu dicht nebeneinander. Für die Bewohner des Waldes besitzen diese Wurzeln zuweilen eine göttliche Kraft. In Erzählungen heißt es, daß die Wurzeln einiger jahrhundertalter Sanaren in das Innerste der Erde hinein reichen und sich vom Herzen Adelphas ernähren. Gläubige Bewohner und Priester behaupten sogar, daß man in Gedanken in das Innere der Erde reisen kann, indem man bestimmte Wurzeln kaut...
Der Stamm: Bei den ältesten Bäumen ist der Stamm zwischen ein und drei Metern dick. Während die durchschnittliche Höhe bei ca. 25 Metern liegt, können einzelne Sanare auch bis zu vierzig Meter hoch werden. Die Waldbewohner haben es sich zur Gewohnheit gemacht, den weichen, gut zu verarbeitenden Saft des Sanar-Baums zu gewinnen und für die unterschiedlichsten Zwecke zu benutzen. Getrocknet lassen sich daraus kleine oder große Bälle herstellen, die den Kindern als Spielzeug dienen. Mit anderen Pflanzen vermischt und aufgebrüht ist er sogar genießbar.
Das Blattwerk: Es wächst relativ hoch, ist sehr leicht und wertvoll. Aus diesem Grund klettern die Waldbewohner regelmäßig auf die Bäume, um bestimmte Blätter abzupflücken. Man schreibt ihnen eine heilende Wirkung zu. Auf eine Wunde gelegt, können sie den Heilungsprozeß fördern. Als Bestandteil ihrer Nahrung verwenden die Waldbewohner die obersten Blätter. Diese brühen sie auf und gewinnen eine Art Tee, den sie „mahar“ nennen. Dieses traditionelle Getränk wird von fast allen im Wald lebenden Clans getrunken.

Die Sumpfwelt

In den Sümpfen findet man vor allem große Flächen mit Schilfrohr. Es ist so robust, daß es sowohl zum Dachdecken als auch zur Herstellung von Körben, Säcken und Möbelen (insbesondere Stühlen) verwendet werden kann. Die Sümpfe sind auch die Heimat zahlreicher Unterwasserpflanzen, von denen nur eine, „Lemune“ genannt, hier erwähnt werden soll. Bei der Lemune handelt es sich um eine schwere, dunkelgrüne und leicht phosphoreszierende Algenart, die man mit Hilfe einer langen Stange sammelt. Sie hat einen hohen Nährwert, und viele Fischer haben es sich zur Gewohnheit gemacht, die Algen zu trocknen und daraus kleine grüne Kuchen zu backen. Diese tragen sie als Nahrung immer bei sich.

Die Bergwelt

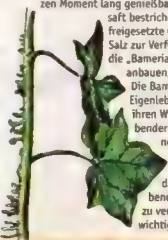
Die Flora reduziert sich auf ihre einfachsten Erscheinungsformen. Unter den unwirtlichen Bedingungen gedeihen nur wenige einfache Pflanzen. Das bekannteste Gewächs ist der „Dgor“, eine einem Termitenhügel ähnliche Grün-pflanze, die häufig am Rande von Lavaströmen wächst. Der Dgor ist ein Rätsel der Natur. Offensichtlich nutzt er die starke Hitze der Lava, um zu wachsen und auszuhärten. Des weiteren ist der „Rase“ zu nennen, eine Pilzart, die in der Dunkelheit der Gänge und Schächte der Bergwerke wächst und eine echte Gefahr darstellt. Die in den Bergwerken arbeitenden Sklaven müssen dies oft genug am eigenen Leib erfahren. Wenn man unachtsam ist und ihn zertritt, setzt der Pilz einen unsichtbaren Sporennebel frei, der in den Körper eindringt und in wenigen Stunden unweigerlich zum Erstickenstod führt. Schließlich soll noch die seltene „Edelvia“ erwähnt werden, eine silbrig schimmernde Blume, von der man sagt, daß sie in der Dunkelheit leuchtet. In früheren Zeiten wurde sie von denen, die in das Innerste der Berge vorgedrungen sind, als Leuchtmittel benutzt. Eine Bergarbeiterlegende erzählt von einem Sklaven, der sich die Freiheit erkaufte, indem er seinem Wächter einen Strauß Edelvia brachte...

Die Tempelwelt

Diese Region ist die Kornkammer Adelphas. Die Reisfelder, die das Grundnahrungsmittel der Bewohner von Adelpha liefern, bedecken 80% der bewohnbaren Fläche. Dank der Portale kann der Reis exportiert werden und ernährt so fast ganz Adelpha. Wild wachsende Pflanzen gibt es in diesem Gebiet so gut wie gar nicht. Neben Reis wird noch in kleinen Mengen Weizen angebaut, und außerdem gibt es kleine Flächen mit Schilfrohr, aus dem Körbe und Strohsäcke hergestellt werden.

Sonstige Pflanzen

An erster Stelle ist hier der „Tellus“ zu nennen, eine kleine, kaktusartige Pflanze, deren Besonderheit darin besteht, daß sie, wenn sie reif ist, buchstäblich explodiert. Bei dieser „Explosion“ wird eine Gewürzwolke freigesetzt, die nur einen kurzen Moment lang genießbar ist und die die Sammler mit Hilfe eines mit Sanarsaft beschickten Astes einzufangen versuchen. Das vom Tellus freigesetzte Gewürz wird von den Waldbewohnern ähnlich wie Salz zur Verfeinerung ihrer Speisen benutzt. Dann wäre da noch die „Bameria“, eine grüne Kriechpflanze, die einige Clans anbauen, um sie als Fallen für die Gamorjagd zu benutzen. Die Bameria ist eine Pflanze mit einem außergewöhnlichen Eigenleben. Wenn sich ihr ein Wesen nähert, greift sie mit ihren Wurzeln an und umschlingt das Opfer mit atemberaubender Schnelligkeit. Schließlich ist noch die „Sienole“ zu nennen, eine violett schimmernde, seltene Pflanze, die besonders aufgrund ihrer halluzinogenen Wirkung begehrt ist. Aus diesem Grund wird sie von den Priestern und religiösen Waldbewohnern gerne benutzt, um sich bei wichtigen Feiertlichkeiten in Trance zu versetzen. Für die Waldbewohner ist die Sienole das wichtigste und wertvollste Tauschobjekt.



WOW !!!

State of the Art



50 CTX Telefonkarten

zu gewinnen

50,-DM



Nutzt die Chance und gewinnt
50,- DM zum Telefonieren.

Beenden und am Freischalter die CTX Nummer mit
Sicherheits-Monitoringcode eingeben.
Stichwort "Telefonieren".

Einsendeschluß ist der 31.07.96. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Produkte von CTX sind bekannt für ihre Qualität, Funktionalität und für ihr Preis-Leistungs-Verhältnis. Als einer der weltweit führenden Markenhersteller strebt CTX immer danach, die fortschrittlichsten, umweltfreundlichsten und ergonomischsten Produkte zu präsentieren. Dies alles wird auch von den umfassenden Service- und Garantieleistungen unterstützt. Sowohl beruflich als auch privat, CTX hat den Monitor, der Ihren speziellen Ansprüchen entspricht. Die innovative CTX-Technologie ist eine Garantie für vorausschauendes Denken.

Campus 53842 Iroldorf
Tel. 02241 946820

ETC 47807 Krefeld
Tel. 02151-337460

FSI 66953 Pirmasens
Tel. 06331-5380

Mora 13581 Berlin
Tel. 030-3519740

Österreich Monitor Tel ++43 1 87704860

Marin 22453 Hamburg
Tel. 040-51 481 430

Transsec 72072 Tübingen
Tel. 07071-7030

Schweiz Primetel ++41 41 7670170

SHL 04425 Taucha
Tel. 034298-71334

CTT 81825 München
Tel. 089-4209000

Tel. 02131 34 99 0 Service@ctxger.com
Fax 02131 34 99 11 Service Tel. 02131 34 99 18

CTX

The Monitor Specialists

CTX Computer GmbH
Forum Str. 10a
41468 Neuss

PC TEST
CTX 1792 UA
PC Test 9.10.97
Stefan Gier

PC TEST
CTX 2185 SE
PC Test 4.97
Stefan Gier

PC TEST
CTX 1792 SE
PC Test 9.10.97
Stefan Gier

PC TEST
CTX 1769 SE
PC Test 05.98
Freitag in der
7. Klasse

PC TEST
CTX 1769 SE
PC Test 05.98
Freitag in der
7. Klasse

Monitor Spezifikation	PR 500 / 1569 UA	VL 700 / 1769 SE	VL 710 / 1792 SE	PR 710 / 1792 UA	EX 1100 / 2195 XE
Bildschirmgröße	15" 38,1cm (35,6 cm)	17" 43,1cm (40,0 cm)	17" 43,1cm (40,0 cm)	17" 43,1cm (40,6 cm)	21" 53,4cm (50,8 cm)
Bildröhrentyp	Trinitron®	FST	FST	Trinitron®	FST
Lochabstand	0,25 Streifenmaske	0,28 Lochmaske	0,26 Lochmaske	0,25 Streifenmaske	0,26 Lochmaske
Max. Auflösung	1280 x 1024 @ 60Hz PC 1152 x 900 SPARC MAC	1280 x 1024 @ 60Hz 1152 x 870 @ 75Hz	1600 x 1200 @ 70Hz 1152 x 870 @ 75Hz	1600 x 1200 @ 70Hz 1152 x 900 SPARC	1600 x 1200 @ 75Hz 1152 x 870 @ 75Hz
Empfohlene Auflösung	800 x 600 @ 85Hz	1024 x 768 @ 85Hz	1024 x 768 @ 100Hz	1024 x 768 @ 100Hz	1280 x 1024 @ 85Hz
Horizontale Frequenz	30-70 kHz	30-70 kHz	30-92 kHz	30-92 kHz	30-95 kHz
Besonderheiten	TCO 95	MPR II	TCO 95	BNC/TCO 95	BNC/TCO 92

© 1996 Europe Limited. Änderungen der technischen Daten vorbehalten. Aufgeführte Produktnamen / Logos und eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Monitors • LCD Displays • Projectors

Star Trek: Klingon Honor Guard • 3D Action

WORF ME UP



Es war eine Schreckensmeldung für alle Star Trek-Fans. Mitte Mai gab MicroProse bekannt, daß die Arbeiten am langersehnten 3D-Actionspiel Star Trek: First Contact eingestellt worden waren. Zugleich jedoch rückte Klingon Honor Guard in den Mittelpunkt, das nun bereits Ende August in den Händlerregalen stehen soll.

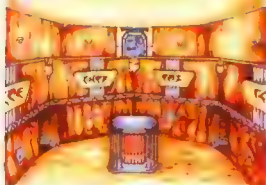
Die meisten der bisherigen Star Trek-Spiele entspringen der Feder von Drehbuch-Autoren. Außerdem unterlagen sie der strikten Kontrolle der Lizenzvereinbarungen mit den Paramount Studios. Viel Sorgfalt wurde darauf verwendet, die Charaktere und Stories genau in das Star Trek-Universum einzupassen, was oftmals zu Lasten von spielerischen Freiheiten ging. Nicht so bei Klingon Honor Guard (KHG). Obwohl immer noch alles Material von Paramount freigegeben werden muß, läßt man den Designern viel mehr Spielraum bei der

Ausgestaltung der KHG-Welt zu und der Darsteller. Jason Dutt, europäischer PR-Manager bei MicroProse, erklärt: „Sicher, KHG verfügt über eine starke Lizenz, aber wir würden niemals einen Klon anderer 3D-Actionspiele produzieren. Die Anziehungskraft des Spiels stützt sich auf die Welt der Klingonen und der starken Star Trek-Atmosphäre. Wie wir die Charaktere, Szenarien, Dialoge und den Ausdruck entwerfen, wie das ganze Design zusammenwirkt – all das muß von Paramount abgesegnet werden. Der Schutz der Lizenz ist unbedingt erforderlich, aber Pa-

ramount hat nicht in den kreativen Designprozeß eingegriffen.“

Im Dienst der Ehrengarde

Wie der Titel schon besagt, gründet sich KHG auf die Rasse der Klingonen, die als die streitbarsten Recken im Universum gelten. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Mitglieds der klingonischen Ehrengarde, die im Dienst des Hohen Rates steht. Das Spiel beginnt, als Sie ein Kampftraining unter der Leitung Kurghs, des Bruders des abtrünnigen Worf, absolvieren. Plötzlich wird ein Attentatsversuch auf Gowron, den Vorsitzenden des Hohen Rates, gemeldet, die Täter sind unbekannt und flüchtig. Einige Indizien scheinen aber auf den in



Eine Standardprozedur: Trotz des komfortablen UnrealEditors haben die Designer jeden Levelabschnitt erst einmal auf Papier entworfen.

Diensten der Föderation befindlichen Wurf als Drahtzieher hinzu-
deuten. Sie erhalten den Auftrag,
mehr Informationen aufzuspüren
und die Täter zu fassen.

KHG wird wohl das erste Spiel
sein, das nach Unreal mit Epic
Megagames' Grafik-Engine pro-
grammiert wird. Und ebenso
spektakulär ist auch der Look des
Star Trek-Shooters geraten. Die
große Aufmerksamkeit, die die
Designer den grafischen Details
und den Spezialeffekten schen-
ken, sind wieder ein echter "Hin-
gucker". Animierte Wasser- und
Lava-Texturen, abwechslungs-
reiche Landschaftsoberflächen und
Wandgestaltungen sowie Licht-
quellen sorgen für eine ähnlich
gläubwürdige Atmosphäre wie
schon bei Unreal.

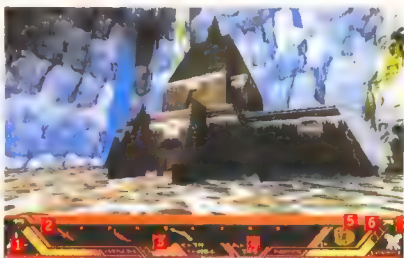
Im Gegensatz zu Epics Genre-Re-
ferenz will KHG aber einen sog.
zielorientierten Levelaufbau an-
bieten, d. h. die Levels sind Missi-
ons-artig aufgebaut und stellen
nicht nur die typischen Aufgaben,
wie einen Schalter umzulegen
und schnurstracks zum Levelende
zu laufen. Das große Ziel ist es,
die Zerschlagung des Hohen Ra-
tes durch unbekannte Attentäter
zu verhindern. Um dies zu errei-

chen, müssen Sie in jedem Ab-
schnitt bestimmte Ziele erfüllen.
Vor jedem Level werden die an-
stehenden Aufträge in Briefing-
Sequenzen dargelegt, die mittels
der 3D-Engine in Szene gesetzt
sind. KHG folgt einer vorgezeich-
neten Storyline, in deren Verlauf
Sie in jedem Level bestimmte Auf-
gaben zu erledigen haben, um
voranzukommen. Wichtig wird
sein, daß Sie sich auch mit ande-
ren Charakteren unterhalten (auf
Klingonisch natürlich, aber mit
Untertiteln) und spezielle Gegen-
stände finden.

Daneben bereitet das Entwicklerteam auch eine Reihe einzelner
vorgefertigter Holodeck-Levels
vor, die an die "Instant Action"-
Option einer Flugsimulation erin-
nern. Sie basieren auf historisch
Ereignissen im Star Trek-Uni-
versum oder konfrontieren den
Spieler mit hypothetischen
Ausgangssituationen.

Über die Multiplayer-Optionen
möchte MicroProse derzeit noch
keine endgültigen Aussagen ma-
chen. Die Leistungsfähigkeit des
LAN- und TCP/IP-Spiels wird noch
von der weiteren Entwicklung der
UnrealServer-Technologie bei Epic
Megagames abhängen.

Damit werden vor allem die grundlegende Farb- und Formgebungen
festgelegt, an die sich die Level-Designer halten sollen.



- | | |
|---------------------------|--------------------------|
| 1 Lebensenergie-Wert | 5 Aktivierter Gegenstand |
| 2 Waffenauswahl (Hotkeys) | 6 Rüstungs-Wert |
| 3 Waffenstärke | 7 Aktivierte Rüstung |
| 4 Munition | 8 Spielansicht |

werden. Neben den aus dem Star
Trek-Universum bekannten Klingo-
nen-Waffen hat Paramount
auch einige Neuentwicklungen
der Spiele-Designer abgesegnet.

Da wird es die Bola geben (wie
die südamerikanische Wurf-
waffe), die sich um die Gliedmaßen
des Gegners wickelt und ihn an der
Flucht oder einem Schuß hindert,

TEAM MANAGEMENT

i Zu Beginn der großen Einzelspieler-Kampagne bekommen
Sie die Befehlsgewalt über einen kleinen Trupp von sechs
Kampfspezialisten. Je zwei dieser Recken dürfen Sie dann
pro Mission zur Unterstützung mitnehmen. Jeder von ihnen verfügt
über besondere Fähigkeiten, so daß Sie je nach Anforderungen die
richtigen Männer mitnehmen müssen, um zu bestehen. Die im 3D-
Action-Bereich noch nicht dagewesene Neuerung fügt dem Genre eine
gehörige Portion Strategie-Elemente bei. Verstärkt wird dies zudem
durch die Möglichkeit, während der Auseinandersetzungen seinen
Team-Mitgliedern noch Befehle zuzurufen zu können. Dazu wird ein
simples Pop-up-Menü auf den Bildschirm gebracht, das eine Reihe von
Kommando-Optionen birgt. Für das Team-Mitglied 1 drücken Sie die
F1-Taste, und ein Fenster mit folgenden Kommandos erscheint:

1. Feuer frei
2. Deckung nehmen
3. Gehe zu
4. Verteidige Anführer
5. Verteidige Team-Mitglied
6. Rückzug

Drücken Sie jetzt beispiels-
weise die F4-Taste, bestätigt
das erste Team-Mitglied den
Befehl mit den Worten: „Bestätigt! Verteidige Anführer!“ Im Grunde
ist diese Umsetzung ziemlich simpel, eröffnet dem Spieler aber viel-
fältige Möglichkeiten im Kampf. Natürlich sind alle Befehle auch di-
rekt durch Hot-Keys abrufbar.



Sogar die militärische Ränge der Klingoni-
schen Ehrengardisten sind an ihren prächtigen
Uniformen abzulesen, links ein Captain,
rechts ein Grunt.

Neue Ideen fürs Genre

Während der Kampf-
einsätze lassen sich
bis zu 15 verschiedene
Waffen finden und
benutzen, die alle
zweifach angewendet
werden können: Ne-
ben dem Schuß oder
einem Stich-Angriff
können die Waffen
auch als Schlagin-
strument benutzt



Die UnrealEngine macht's möglich: Spektakuläre Ansichten auf einen Gefängnisplaneten bietet dieser Blick in einen Zellenturm.



Ein Andorian auf seiner Patrouille. KHG nutzt auch die breite Palette der von Epic entwickelten KI-Parameter für NPCs (siehe PCA 7/98).



EHRENGARDE UND FEINDE

Die Welt der kriegesischen Klingonen ist militärisch geordnet. Das spiegelt sich sowohl im

Verhalten als auch im Aussehen wider. Alle militärischen Ränge sollen sich schon von weitem an den Uniformen erkennen lassen. In den sieben unterschiedlichen Welten, die sich in insgesamt 19 Levels aufteilen, begegnen Ihnen aber nicht nur Klingonen. Mit den Andorians hat MicroProse auch eine andere Rasse in Szene gesetzt. Daneben gibt es natürlich eine Reihe von Bestien und Robotern, die Ihrem Spezialtrupp an Leder wollen.



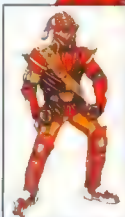
je nachdem, wo sie hintrifft. Blitz-Granaten machen den Feind kurzzeitig blind und taub. Natürlich hat sich auch eine Art „Rocket-Launcher“ in das Design geschmuggelt, der hitzesuchende Raketen abfeuert. Neben den Waffen finden Sie aber auch reichlich nützliche Gegenstände, mit denen Sie Ihren Klingonen-Charakter ausrüsten können, u. a. verschiedene Rüstungen, Medikits, Magnetstiefel oder einen Tricorder.

Die Designer versuchen, viele neue Ideen einzubauen. Zum Beispiel kann sich die Spielfigur mit einem Raumanzug und Magnetstiefeln ausrüsten und damit auch auf der Außenhaut eines Raumschiffes herumgehen. Feuert man von dort gezielt auf eines der Fenster, zerspringt dies in tausend Einzelteile, und alles, was sich in dem Raum

befindet, wird vom gewaltigen Sog des Raumvakuaums durch die Öffnung in das All gezogen. An anderer Stelle können Sie in beleuchteten Gängen die Lichtquellen kaputtschießen, um sich im Schutze der Dunkelheit einen Vorteil im Kampf zu verschaffen. In einer der Locations, dem Eisplaneten RuraPenthe, müssen Sie sich vorsichtig bewegen, wenn Sie über die Gletscherfelder unter freiem Himmel stapfen. Zuviel Schwung beim Laufen, und Sie schlittern vielleicht in die nächste Spalte. Eine der interessantesten Ideen, die MicroProse ausbaldowert hat, ist mit Sicherheit das Team-Management. Dieses Spiel-Element könnte richtungsweisend für das ganze Genre werden. Um dem Spieler mehr Aktion- und Interaktions-Möglichkeiten zu geben, kommandiert er während der Missionen eine Gruppe von Spe-



GRUNT'S UNIFORM



CAPTAIN'S UNIFORM



ANDORIANER



ASSAULT DROID



GUARD BEAST



SNOW CREATURE



Gerade im Nahkampf ist das klingonische Guard Beast mit seinen fürchterlichen Bißwerkzeugen ein gefährlicher Gegner.



Ein Schneewesen auf dem Eisplaneten Rura Penthe: Hier muß man sich ziemlich vorsichtig bewegen, um nicht über das Eis zu schlittern.



Klingonen suchen den Kampf Mann gegen Mann. Bei der Annäherung an den Gegner schaltet KHG in den Faustkampf um.

zialisten. Diese Klingonen-Kämpfer haben alle besondere Fähigkeiten, die sich im Spiel durch Erfahrungspunkte auch noch verbessern lassen. Zwischen den Levels kann man seine Mannen mit Orden und Beförderungen auch noch weiter motivieren (Näheres lesen Sie unter „Team-Management“).

Klingonische Streitbarkeit

Das Wesen der Klingonen hat einen großen Einfluß auf den Spielverlauf. Wenn Sie beispielsweise in einen Raum stolpern, in dem sich drei Klingonen, ein Offizier und zwei Soldaten befinden, werden die beiden ihren Vorgesetzten auf Leben und Tod verteidigen. Erledigen Sie den Offizier, rennen die Soldaten davon, aber nicht aus Angst, sondern um Verstärkung heranzuho-

len und die Tat zu rächen. In der strengen Hierarchie des Kriegervolkes handeln alle Charaktere gemäß ihrem militärischen Rang. Die Klingonen sind rauhe Kerle und ziemlich aggressiv, auch das spiegelt sich natürlich im ganzen Spiel wider, aber MicroProse legte besonderen Wert darauf, nicht wieder nur ein lineares Gameplay wie bei so vielen anderen 3D-Shootern anzubieten. Deswegen gibt es reichlich Rätsel zu lösen, und außerdem werden raffinierte Kampfvariationen geboten. Mit Spannung darf man den Nahkampf mit Messern oder blanken Fäusten erwarten. Dabei dürfen Sie je nach Maus- oder Tastatureingabe eine Reihe von „Special Moves“ einsetzen, um die Gegner aufs Kreuz zu legen. Jeder, der schon einmal die Klingonen in einem Star Trek-Film kämpfen sah, weiß, mit welchem Eifer sie den Kampf von Mann zu Mann betreiben. Je nach Entfernung zum Gegner wechselt das Kampfsystem dann vom Waffengebrauch in den Faustkampf.

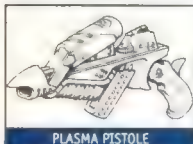
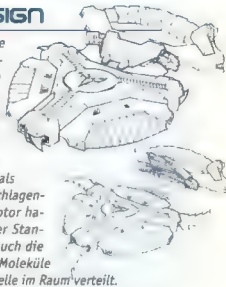
So tief der Schock der PC-Trekies nach der Einstellung von First Contact saß, so groß darf nun die Freude über KHG sein. Da MicroProse durch den Verzicht auf STFG wieder einige Ressourcen freischaufeln konnte, nähert sich die Fertigstellung des Klingonen-Shooters mit Riesenschritten. Die Designer sind optimistisch, ihr Werk noch bis Ende August fertigstellen zu können.

Christian Müller



WAFFENDESIGN

Die Spielfigur erhält eine Reihe von Ausrüstungsgegenständen an die Hand. Zur Grundausstattung gehören der D'k tagh-Dolch und die Disruptor-Pistole. Später im Spiel kommt z. B. auch das Bat'-Telh zum Einsatz, die große Zweihandwaffe, die Wolf schon mehrmals in den TV-Serien benutzt hat. Durchschlagende Wirkung soll der Assault Disruptor haben, eine aufgemotzte Version der Standard-Pistole. Ziemlich fies gerät auch die Plasma Dispersal-Kanone, die die Moleküle jedes Gegenübers in Sekundenschnelle im Raum verteilt.



PLASMA PISTOLE



PARTICLE DISPERSAL KANONE



GRANATWERFER



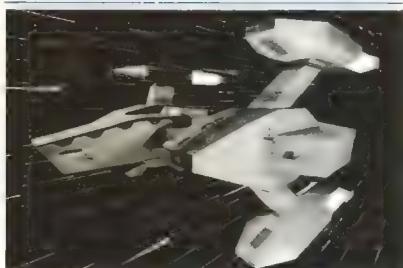
ANDORIANISCHE AXT



TRILITHIUM ROCKET LAUNCHER



ASSAULT DISRUPTOR



Nicht nur das Raumschiff-Innere wurde modelliert. Manchmal müssen Sie sich nämlich auch auf der Außenhaut fortbewegen.

Wissenswertes: P166, 32 MB RAM, Win95

Technik: DirectDraw, Glide, OpenGL

Wissenswertes: ESP, LAN, TCP/IP, Modem, unaltered, deutsch

Hersteller: MicroProse

Erscheinung: 3. Quartal 1998

☒ Action

☐ Ratsel

☐ Strategie

☐ Wirtschaft

57

Black & White • Echtzeitstrategie

GRÜSS GOTT

„Wenn Ihr die Grafik in Echtzeit tatsächlich so hinbekommt, ess‘ ich meinen Arm.“ Dieser Eintrag ins Internet-Gästebuch der Lionhead Studios mag verständlich sein – der ungläubige Verfasser hätte trotzdem nicht unbedingt gleich einen ganzen Körperteil verwetten sollen. Schließlich hat Kult-Designer Peter Molyneux bei dem Projekt „Black & White“ sein goldenes Däumchen im Spiel...

Es ist eine paradiesische Parallelwelt, in der die Menschen in Frieden und Wohlstand leben. Alles ist wunderbar im Gleichgewicht. Der Spieler, der als gottgleicher Zauberer in dieses Ökosystem eindringt, greift nun in dieses soziale Umfeld ein. Er hat es in der Hand,

alles nach seinen Wünschen zu formen. Ein Clou am Echtzeit-strategical Black & White soll die KI der digitalen Lebensformen und die Handlungsfreiheit des Spielers sein. Angeblich kann der PC-Besitzer jedes Objekt, egal ob Mensch, Pflanze oder Tier, nach Lust und Laune manipulieren.

Anfangs kennt keines der Cyberwesen den Unterschied zwischen gut und böse.

„Gesture Recognition“

Unter dem Einfluß von Magie werden Kühe, Schafe, Vögel oder auch Bäume vielleicht zu mutierten Monstern, die gegen die Völ-

ker rivalisierender Zauberer vorgehen. Zum eifrigen Lernen bringt man die Kreaturen ähnlich wie in Creatures mit Hieben oder Streicheleinheiten. Verabreicht werden diese mit einer Hand, die an Dungeon Keeper erinnert. Sie soll übrigens das einzige Werkzeug sein, mit dem Black & White gesteuert wird. Wie das funktionieren soll? „Gesture Recognition“ (Gestenerkennung) heißt das Zauberwort. Das Programm kann nachvollziehen, welche Bewegungen der Spieler mit der Maus vollführt. Zieht er z. B. einen Kreis, entsteht der Zauber-spruch „Feuerring“. Zieht er da-

Kaum vorstellbar: So soll die Grafik von Black & White einmal aussehen. Die Engine soll stufenlos zoom- und drehbar werden, damit der Spieler immer die beste Perspektive wählen kann.

Black & White wird u. a. auf der Unreal Engine 2.0 basieren.

stützen. Diese Technik erlaubt die Darstellung realistischer Oberflächenstrukturen, wie an unserem digitalen Donut erkennbar ist. Anderes Beispiel: Mittels Bump Mapping könnten selbst die feinen Poren und Rillen einer Orangenschale 1:1 auf den Bildschirm gezaubert werden.



Die Menschen in Black & White leben! Sie bestellen ihre Felder, besuchen Freunde, verlieben sich, kriegen Kinder oder gehen fischen. Bei der Grafik-Engine kommen auch animierte Texturen zum Einsatz.

gegen einen Strich quer über den Monitor, weiß das System, daß sein Benutzer einen Blitz-Spell „erfinden“ möchte. Um erst einmal genug Mana für das Kreieren der so wichtigen Machtinstrumente zusammenzubekommen, müssen die Menschen von Eden an ihren Gott glauben. Erst wenn sie ehrfurchtsvoll um die mächtige Zitadelle tanzen und den Namen des Spielers preisen, entsteht Lebenskraft. Jedes Volk produziert eine andere Art von Magie. Bewohner der Karibik beschwören beispielsweise den Voodoo-Kult, Ägypter wissen viel über Baukunst, Griechen stellen zivilisationsfördernde Magie wie

Gesundheits- oder Intelligenz-Spells her, Kosaken produzieren in erster Linie Kriegs-Sprüche, und Indianer haben Mittel, um das Wetter zu beeinflussen und mit den Toten zu kommunizieren. So ist der Spieler in der Lage, die gegnerischen Völker mit Gewittern, Wirbelstürmen, Skelett-Kriegern oder Erdbeben zu ärgern.

Wer bin ich?

Black & White soll noch ein weiteres interessantes Feature enthalten. Das Spiel ist nämlich auch als eine Art Psychotest angelegt. Je nachdem, wie der PC-Besitzer handelt, entwickelt sich

FRANKENSTEINS ERBE



Der Spieler hat bei der Schöpfung von gigantischen Monstern fast unendlich viele Möglichkeiten. Skizzen deuten an, wie die Kreaturen aussehen könnten – z. B. wie (von u.L. nach o.r.) Godzillas großer Bruder, wie ein Kobold mit der Konfektionsgröße XXXXXL oder wie ein Zyklop aus der griechischen Mythologie.



seine Welt. Menschen mit kleinen, schwarzen, bösen Herzen werden erleben, wie ihre Zitadelle zum dunklen, geheimnisvollen und verwinkelten Gruselschloß mutiert. Wer eher dem Guten zugewandt ist, besitzt irgendwann

einen Märchenpalast und lebt in einem hellen und farbenprächtigen Königreich. So soll das Spiel letztendlich auch das eigene Ich widerspiegeln. Sie sehen also: Man darf heftig gespannt sein...

Harald Fränkel



DAS GAMEPLAY



So sieht die Grafik von Black & White momentan aus. Für den Perfektionisten Peter Molyneux ist das noch zu wenig. Gespielt werden kann per isometrischer Darstellung oder in der Ich-Perspektive.

Benötigt werden mindestens Pentium II

Multispieler 2 Sp. Modem/seriell, 16 Sp. LAN, 200 Sp. TCP/IP

Technik n.n.b.

Sprache n.n.b.

Hersteller Lionhead/Electronic Arts

Erscheinungsjahr 1999

☐ Action

☐ Rätsel

☒ Strategie

☐ Wirtschaft

Mana – Der Weg der schwarzen Macht • Echtzeitstrategie

ZAUBERLEH



Auf Fantasy-Freaks und verhinderte Alchimisten kommt im Herbst ein ganz besonderer Leckerbissen zu: Die britische Software-Firma Mythos Games werkelt nämlich gerade mit Hochtouren an einem Echtzeitstrategie-Hammer, in dem Sie nach Herzenslust mit mystischen Ingredienzien hantieren und dem gegnerischen Gesocks die aberwitzigsten Zaubersprüche an den Kopf werfen dürfen.

Zu Beginn von Mana stehen Sie als kleiner Mächteger-Magier vor einem schier übermenschlichen Kraftakt: Je eine keltische, eine griechische und eine mittelalterliche Welt aus insgesamt 36 verschiedenen Territorien müssen Sie sich gegen erbitterten Widerstand nach und nach untertan machen. Zunächst sind Ihre Zauberkräfte noch sehr bescheiden, und es gelingt Ihnen gerade, ein paar Redheads und Zombies zu Ihrem eigenen Schutz aus dem Boden zu stampfen. Da-

mit Ihre magischen Fähigkeiten nicht schon zu diesem frühen Zeitpunkt versiegen, sollten Sie sich schnellstmöglich ein paar der begehrten Mana-Quellen erschließen und von Ihren Kreaturen bewachen lassen. Sobald Sie sich aufmachen, mit Ihrer bizarren Begleiterschar das Terrain weiter zu erkunden, stoßen Sie immer wieder auf nützliche Dinge: Apfel und Fische sind gut für die Gesundheit, Mistelzweige erweisen sich als nützliche Zaubер-Utensilien, und schaffen Sie



Aus sicherer Entfernung beobachtet Ihr Zauberer (1) die Wirkung seiner magischen Kräfte. Während man an dem unversehrten Antlitz (2) seinen hervorragenden Gesundheitszustand ablesen kann, weist der umgebende Ring darauf hin, daß die Mana-Vorräte bald erschöpft sind. Der Zauberer kann letztere wieder aufstocken, indem er eine seiner Kreaturen auf einer Mana-Quelle (3) postiert. Mana ist notwendig, um die in der Icon-Leiste (4) aufgeführten Zaubersprüche ausführen zu können. Eine weitere Icon-Leiste am rechten Bildschirmrand (5) gibt Aufschluß über Zahl und Art der Gegner. Zur besseren Übersicht dienen eine Karte (6) und das Haus-Icon (7), mit dem sich wie in der X-COM-Reihe Ebenen zu- und wegschalten lassen.



RLING



Ihren Zauberer verschlägt es nicht nur in eine keltische und eine mittelalterliche Welt, sondern auch zu den alten Griechen.

es gar, einen gegnerischen Magier zu überwältigen, können Sie sich dessen magische Items oder einen Talisman zu eigen machen. Auf diese Weise gewinnt Ihr Held allmählich an Erfahrung – ganz wie Sie es aus Rollenspielen gewohnt sind – und reift zu einer mächtigeren Persönlichkeit heran. Mit der Zeit erweitert sich sein Repertoire an Zaubersprüchen – in seinem Portmanteau legt er fest, ob er die magischen Zutaten für gesetzestreue, neutrale oder chaotische Zaubersprüche verwerten will – je nachdem, wie er sich entscheidet, wird das Spiel im späteren Verlauf unterschiedlich verlaufen, denn die Zahl der Sprüche (insgesamt mehr als 60), die man in einem Gebiet anwenden darf,

wird durch die Zahl der Talismane im Portmanteau eingeschränkt.

Bestiarium

Genutzt werden die magischen Kräfte zum großen Teil, um sich eine mächtige Armee gar finsterner Kreaturen herbeizuzaubern, mit der man dem Gegner Paroli bieten kann. 21 Fantasy-Wesen stehen zur Auswahl, und jedes von ihnen legt sein ganz charakteristisches Verhalten an den Tag: Während sich die Einhörner aufgrund ihres Naturrells hervorragend zum Bewachen von Mana-Quellen eignen, sind Zombies die geborenen Kämpfer – ohne Rücksicht auf das eigene Wohlergehen prügeln sie auf den Gegner ein. Um feindlicher Wesen Herr zu werden, emp-

fieht sich häufig eine Kombination aus mehreren Zaubersprüchen; so lassen sich Drachen u. a. dadurch bekämpfen, daß man sie zunächst mit einem Schwebespruch wehrlos in die Lüfte erhebt und sie anschließend versteinert. Aufgrund ihres Gewichts stürzen sie daraufhin zu Boden und zerbröseln in tausend Stücke.

Immer wieder neu

Eine Partie Mana wird nie genau der anderen gleichen. Dafür sorgt schon die Engine, die ähnlich wie bei Diablo für jedes Spiel die vorhandenen Versatzstücke einer Map neu miteinander kombiniert. Man weiß also nie, wo welches Item und welcher Gegner auf der Karte zu finden ist, und muß sich jedesmal wieder neu in der isometrisch dargestellten Fantasy-Welt orientieren. Für weitere Überraschungen sorgt die ausgeklügelte Künstliche Intelligenz, die die Mythos-Entwickler für die verschiedenen Kreaturen erarbeitet haben: Jedes Wesen verfügt über seine ureigenen Verhaltensmuster und Angriffstechniken, die erst einmal studiert werden wollen, um sie später effektiv ausnützen zu können. Handfeste Fantasy-Atmosphäre wird in Mana – Der Weg der schwarzen Macht nicht zuletzt durch den Sound er-

zeugt: Die deftigen Lautäußerungen der einzelnen Kreaturen, die Garry Taylor zum größten Teil selbst neu kreiert hat, zeugen von typisch britischem Sense of humour. Noch nicht implementiert ist zum gegenwärtigen Zeitpunkt die Musik im Folk-Stil, die von der Band Afro Celt Sound System u. a. mit einer Reihe typisch mittelalterlicher Instrumente aufgenommen wird.

Herbert Aichinger



Grundlegende RPG-Elemente: Sowohl Ihr Zauberer als auch Ihre Kreaturen entwickeln sich weiter und gewinnen an Erfahrung.



Obwohl Mana mit eindrucksvollen Lichteffekten aufwarten kann, ist zum Spielen keine 3D-Beschleunigerkarte notwendig.

MYTHOS GAMES



Die im englischen Harlow ansässige Firma Mythos Games gehört sicherlich nicht zu den bekanntesten der Spielebranche. Dennoch werden die meisten Strategie-Freaks schon einmal mit Produkten dieser Software-Schmiede in Berührung gekommen sein: Zu den wichtigsten Werken des hochkarätigen Entwicklerteams gehört u. a. die bei MicroProse erschienene X-COM-Reihe. Mythos-Chef Julian Gollop (oben links) ist bereits seit 1983 im Geschäft; sein Back-Catalogue umfaßt Titel wie Time Lord (1983), Chaos (1984), Laser Squad (1988) und Lords of Chaos (1990) u. a. für Spectrum, Amstrad CPC, C64, Atari ST und Amiga.



Voraussetzung:	Pentium 133, 16 MB RAM, Win95		
System:	DOS/Windows 3.11		
Multiplayer:	4 Sp. LAN, 32 Sp. TCP/IP	Sprache: deutsch	
Hersteller:	Mythos Games/Virgin Int.		Erscheinung: Oktober 1998
<input checked="" type="checkbox"/> Action <input type="checkbox"/> Ratsel <input checked="" type="checkbox"/> Strategie <input type="checkbox"/> Wirtschaft			

PC Action und GT Interactive präsentieren

DIE DICKEN Unreal SPIELEPAKETE



WIE HEISST DER ENTWICKLER DER
NEUEN 3D-ACTION-REFERENZ **UNREAL?**

1. Preis

- Der Unreal-Mega-Pack
- 1x miro Highscore2 3D (Voodoo')
- 1x Unreal Vollversion
- 1x Unreal-Splitterschutzweste
- 1x Unreal-T-Shirt
- 1x Unreal-Mousepad



miro Highscore2 3D

Möchten Sie eines der dicken Unreal-Spielepakete gewinnen, schreiben Sie das Lösungswort, Name, Adresse und Telefon-Nummer auf eine Postkarte und senden diese an:

Computer Verlag
Redaktion PC Action
Unreal
Roonstrasse 21
90429 Nürnberg

2. Preis

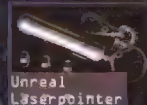
- Der Unreal-Super-Pack
- 1x miro Highscore2 3D (Voodoo')
- 1x Unreal Vollversion
- 1x Unreal-T-Shirt
- 1x Unreal-Mousepad
- 1x Unreal-Laserpointer



Einreichschluss: 13.09.97, 17.08.97
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

3. Preis

- Der Unreal-Pack
- 1x Unreal Vollversion
- 1x Unreal-T-Shirt
- 1x Unreal-Mousepad
- 1x Kugelschreiber



4. bis 10. Preis

- 1x Unreal Vollversion
- 1x Unreal-T-Shirt



IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:
 Computec Verlag
 Redaktion PC Action
 Roonstraße 21
 90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Services:
 Computec Verlag
 Abo-Service
 Postfach
 90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
 0911/2872-150,
 wochentags von 13-17 Uhr

Abo-Service Fax-Nummer:
 Tel: 0180/5959506
 Fax: 0180/5959513

Anschrift für Reklamationen:
 Bitte verwenden Sie den Coupon
 im Bonusheft.

e-Mail: redaktion@pcaction.de

Verlagsanschrift:
 Computec Verlag GmbH & Co. KG
 Innere Kramer-Klett-Straße 6
 90403 Nürnberg

Geschäftsführer
 Dr. Rainer Cordes,
 Christian Gettenpöth

Chefredakteur
 Christian Müller

Stellvertreter des Chefredakteurs
 Christian Bigge

Leitender Redakteur CD-ROM
 Alexander Gettenpöth

Redaktion
 Herbert Aichinger, Harald Frankel

Redaktion Hardware
 Thilo Bayer

Bildredaktion
 Richard Schöllner

Textkorrektur
 Margit Koch

Freie Mitarbeiter
 Lars Geiger (lg), André Geller (ang),
 Peter Gunn (pg), Daniel Kreiss (dk), Uwe
 Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts),
 Uwe Symanek (usk), Andrea von der Dhe
 (avd), Florian Weidhase (fw), Stefan
 Weiß (sw), Frank-Jürgen Wörner (fwj)

LAYOUT
 Alexandra Böhm, Roland Gerhardt,
 Hansgeorg Haefner, Christian Harnoth,
 Hans Strobel, Gisela Tröger

Das Inhaltspapier wird ohne Ver-
 wendung von Chlor zu 100% aus Alt-
 papier hergestellt und entspricht den
 Anforderungen des Umweltzeichens.

**Die PC Action 9/98
 erscheint am
 19. August 1998**

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von

Werbetreibern e. V. (IfW), Bad Godesberg

Verkaufte Auflage I. Quartal 1998 134 179 Exemplare

Werbeleiter
 Martin Reimann

Produktionsleiter
 Michael Schraut

Vertrieb
 Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
 Roland Bollendorf

Druck
 Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel
 © Paramount © MicroProse © Interplay

Abonnement
 PC Action kostet im Jahres-Abonne-
 ment mit CD-ROM DM 94,80 und mit
 Vollversion DM 168,-.

Abonnementbestellung Österreich
 Abonnementpreis: 12 Ausgaben
 PC Action CD OS 780,-
 PC Action Plus OS 1.308,-
 PÖV Salzburg GmbH, Niederalm 300
 A-5081 Anif
 Tel: 06246-882-0
 Fax: 06246-882-5259

Manuskripte und Programme
 Mit der Einsendung von Manuskripten
 jeder Art gibt der Verfasser die Zustim-
 mung zum Abdruck in den von der Ver-
 lagsgruppe herausgegebenen Publikati-
 onen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der
 Veröffentlichung kann nicht übernom-
 men werden.

Urheberrecht Text
 Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge
 sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche
 Reproduktion oder Nutzung bedarf der
 vorherigen, schriftlichen Genehmigung
 des Verlags.

Urheberrecht PC Action CD-ROM
 Alle auf der PC Action-Coverdisk und
 -CD-ROM veröffentlichten Programme
 sind urheberrechtlich geschützt. Kopie-
 ren oder gewerbliche Nutzung bedarf
 der vorherigen, schriftlichen Genehmi-
 gung des Verlags. Der Verlag übernimmt
 für Fehler, die durch die Benutzung der
 auf CD-ROM enthaltenen Programme
 entstehen, keine Haftung. Die enthal-
 tenen Programme stellen keine Entwick-
 lung des Verlags dar, sondern sind Ei-
 gentum anderer Hersteller. Die Benut-
 zung und Installation der Programme
 geschieht auf eigene Gefahr.

Anzeigenverkauf:

Computec Medienagentur GmbH
 Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
 Telefon: 0911/2872-240

Computec Verlagsbüro Duisburg
 Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
 Telefon: 0203/30511-555

verantwortlich für den Anzeigenzettel
 Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise

Es gilt die Anzeigenpreisliste
 Nr. 11, gültig ab Oktober 1997

Telefonkontakt für Anzeigenkunden
 (Leserfragen können hier leider nicht
 beantwortet werden): 0911-2872-140

PC ACTION

SPIELETESTS

DIE GOLDENE
 CD-ROM

PC ACTION

DAS TESTURTEIL

Jeder Test wird von einem Haupt-
 tester erstellt. Christian M. be-
 schäftigt sich mit Actionspielen
 und Simulationen. Christian B.
 läßt kein Sport- oder Rennspiel
 liegen und vertieft sich in Wi-
 Sims. Herbert liebt Adventures
 und Strategiespiele, und Alex
 scheint als Taktiker geboren und
 verfaßte und übersetzte bereits
 einige Rollenspiele. Harald
 schließlich schnappt sich Sport-,
 Renn- und Actionspiele. Die Ge-
 samtwertung, ein Urteil der Re-
 daktion, wird von uns in einer
 Konferenz festgelegt, wobei der
 Haupttester die Vorgabe der Ten-
 denz obliegt. Gewertet wird im-
 mer „im Genre“, d. h. Spiele wer-
 den aufgrund ihrer Thematik mit-
 einander verglichen.

Bemerkenswerten Spielen verlei-
 hen wir die Auszeichnung PC Ac-
 tion Gold. Sie ist nicht unmittel-
 bar an Prozentwerte gebunden,
 sondern wird im einstimmigen
 Redaktionsspruch erteilt. Prä-
 mierte Spiele zeichnen sich durch
 überragenden Spielspaß, innova-
 tive Spielideen oder hervorstechen-
 de technische Qualität aus. Mit
 einem Satz: Bei einem derart aus-
 gezeichneten Spiel dürfen Sie oh-
 ne zu zögern zugreifen.

HINTER DER LUPE

DUNE 2000



Christian M.:

1992 sprach niemand
 von Echtzeit-Strate-
 giespielen. Gespielt
 haben Dune 2 damals
 auch nur wenige. Westwood
 spendiert sechs Jahre später endlich
 einen Remake des Klassikers und hat
 sich richtig Mühe gegeben. Mit der
 Nähe zur Buchvorlage und den Film-
 sequenzen lassen sich Sand, Spice
 und Würmer förmlich riechen.



Alex:

Das gelungene Re-
 make des ersten klassi-
 schen Echtzeit-Strate-
 giespiels zeigt deutlich
 die Entwicklung des Genres der letz-
 ten sechs Jahre. Die Überraschung:
 Abgesehen von Grafik, Sound,
 Steuerung, Missionsaufbau, Karten-
 große, KI und Zwischensequenzen
 hat sich fast nichts geändert...



Harald:

Viel Neues bieten die Spice Boys des Jahrgangs '98 – natür-
 lich abgesehen von der deutlich besseren Technik – eigentlich
 nicht. Ist das aber in diesem Fall so wichtig? Mit dem Bestseller
 des Science-Fiction-Autors Frank Herbert im Rücken und den genialen Film-
 sequenzen vermittelt der Nachfolger von Dune 2 eine Atmosphäre, wie sie
 bei Echtzeit-Strategiespielen eher selten ist. Außerdem trägt die so genre-
 klassische Umsetzung dazu bei, daß sich der Spieler schnell einfindet. Wer
 sich als C&C-Jünger bezeichnet, kommt sowieso nicht um diesen Titel her-
 um, Dune 2000 kann die Wartezeit auf Tiberium Sun hervorragend versüßen.



Christian B.:

Was Dune 2000 aus-
 zeichnet, läßt sich mit
 dem vielzitierten Wort
 Atmosphäre bezeichnen. Hier fehlen
 sie eben nicht, die Zwischensequenzen,
 die eben das Salz in der Suppe
 sind und Belohnung für eine überstan-
 dene Mission. Da verschmerz man ge-
 rne, daß Dune 2000 im Grunde die x-te
 Umsetzung eines Dauerthemas ist.



Herbert:

Nostalgiegefühle
 kommen hoch: Spricht
 man heutzutage vom
 „alten“ Dune 2, macht
 sich auf vielen Spieler-Gesichtern
 ein verklärtes Lächeln breit. West-
 wood hat wieder ein geniales Echt-
 zeitstrategie-Epos hingezaubert,
 das meiner Meinung nach C&C an Atmo-
 sphäre noch deutlich übertrifft.

Dune 2000 • Echtzeitstrategie

WÜSTE SPIEL



Arrakis - Dune - der Wüstenplanet. Nur hier findet sich eine wundersame Droge, die das Leben verlängert und das Bewußtsein verstärkt. Nur durch das Spice Melange ist es den Navigatoren der Space-Gilde möglich, entfernte Sternensysteme anzusteuern. Wer das Spice kontrolliert, beherrscht das Universum. Wer Dune beherrscht, kontrolliert das Spice. Drei Klanten kämpfen auf Dune.

LE

Die noblen Atreides, die bösen Harkonnen und die hinterhältigen Ordos wollen über Dune herrschen. Für gewöhnlich verbietet der imperiale Frieden derartige offene Auseinandersetzungen, aber der Kaiser selbst hat diesen finalen Konflikt herbeigeführt. Wer am meisten Spice erntet, dem soll Dune gehören. Ansonsten gibt es keine Regeln, außer daß Gefallene kein Spice mehr ernten können. Jedes der drei Häuser hat eine eigene Mentalität, die auch im Spiel zum Ausdruck kommt. Die Atreides regieren durch ihr gutes Vorbild und versuchen so, weitere Verbündete zu gewinnen. Das absolute Gegenteil stellen die Harkonnen dar. Als Diktatoren herrschen sie nur durch Angst, Gewalt und Drohungen. Die Ordos haben eine subtilere Methode gefunden, um ihre Macht auszuüben: Geld.

Archetyp

Spice ist das wertvollste Gut im ganzen Universum. Durch den Verkauf der Spice Melange erhält man die finanziellen Mittel, um den hohen Materialverschleiß auf Dune auszugleichen. Riesige Sammler filtern die Droge aus dem Wüstensand und transpor-



Die Einheiten stehen auf sicherem Fels und haben sich zur Verteidigung der Basis platziert.



GEBÄUDE UND EINHEITEN


Alle drei Häuser verfügen bis auf wenige Ausnahmen über die gleichen Gebäude und Einheiten. Wie in Command & Conquer ist die Bau-reihenfolge eingeschränkt und logisch strukturiert. Durch die vorhandenen Gebäude ist festgelegt, welche Einheiten sich produzieren lassen. Grafisch unterscheiden sich die Gebäude teilweise voneinander. Als Beispiel dienen die Gebäude der Ordos.




Bauhof
Das zentrale und wichtigste Gebäude der Basis erlaubt die Errichtung weiterer Strukturen.



Windfalle
Generatoren nutzen den Wind zur Energiegewinnung, um die ganze Basis zu versorgen.




Pionier
Der Pionier ist sehr verwundbar, aber er kann gegnerische Gebäude übernehmen.



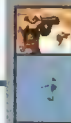
Silo
Durch Silos erhöht sich die maximale Lagerkapazität von Spice, das ansonsten spurlos verlorengeht.




Raffinerie
Sammler bringen geerntetes Spice zur Raffinerie. Dadurch bessert der Spieler seine Finanzen auf.




Kaserne
Sämtliche Infanteristen lassen sich hier nach einem kostengünstigen Upgrade ausbilden.



Wüstentruppen
Mit ihren Raketenwerfern richten diese Infanteristen großen Schaden bei Fahrzeugen an.




L. Infanterie
Nur in großen Gruppen sind leichte Infanteristen eine Gefahr für den Gegner.




L. Waffenfabrik
Die schnellen Wüstentrikes und nach einem Upgrade auch Quads werden hier produziert.



Schwere Waffenfabrik
Alles schwere Gerät kommt aus der Waffenfabrik. Dazu gehören Panzer und Raketenwerfer.



Geschützturm
Diese einfache Basisverteidigung hat ein Problem: Die geringe Feuerreichweite.



Trike
Mit den Zwillingsschussmaschinen ist das Trike die ideale Waffe gegen feindliche Infanteristen.




Werkstatt
Beschädigte Fahrzeuge lassen sich in der Werkstatt zu geringen Kosten reparieren.




Raketenturm
Erst Raketentürme bieten durch große Reichweite und Feuerkraft der Basis guten Schutz.




Außenposten
Falls die Basis über genügend Energie verfügt, erscheint durch den Außenposten der Radar.



Quad
Zwei Raketenwerfer machen aus dem schnellen Quad eine Gefahr für feindliche Fahrzeuge.




IX Forschung
Beschädigte Fahrzeuge lassen sich in der Werkstatt zu geringen Kosten reparieren.



Raumhafen
Auch ohne Fabriken können im Raumhafen Fahrzeuge oft kostengünstiger bestellt werden.




HighTech
Hier werden die riesigen Carryalls und die Omnynthopter der Atreides gebaut.



Sammler
Die unbewaffneten Sammler dienen nur einem Zweck: Sie ernten Spice von den Wüstenfeldern.




Kampfpanzer
Eine gute Kombination aus Geschwindigkeit und Feuerkraft stellt der Kampfpanzer dar.




Palast
Jedes Haus verfügt über eine Spezialwaffe, die durch den Palast verfügbar wird.



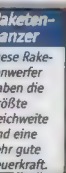
Carryall
Dieser Gigant trägt Sammler und Fahrzeuge schnell zur Raffinerie und zur Werkstatt.



Bewehrungs-panzer
Diese Ungelähme richten mit ihren Granaten Flächenschaden an. Effektiv gegen Infanterie.



Raketen-panzer
Diese Raketenwerfer haben die größte Reichweite und eine sehr gute Feuerkraft.



Mobiles Bau-fahrzeug
Hiermit lässt sich eine neue Basis gründen. Das MBF verwandelt sich in den Bauhof.



Ein halbes Dutzend Harkonnen Devastator greift diese schwere Waffenfabrik der Ordos an und zerstört sie mit zwei Salven.

tieren sie zu einer Raffinerie. Dort und in dafür geeigneten Silos bleibt es, bis es zu einem Tauschgeschäft für neues Material kommt. Dune 2000 funk-

tioniert damit genauso wie jedes andere Echtzeit-Strategiespiel. Über Ressourcenförderung erhält der Spieler die Mittel, um noch mehr Rohstoffe abzubauen, seine Sammler zu schützen und letztendlich den Gegner auszuschalten. Alle klassischen Echtzeit-Strategiespiele arbeiten nach diesem Prinzip, das Westwood durch den Vorgänger etablierte und mit Command & Conquer das erste Mal richtig erfolgreich publizierte.

Fundamental

Die Missionen aller drei Häuser beginnen ähnlich. Der Bauhof legt ein Fundament für jeweils eine Windfalle und Raffinerie und stellt anschließend die beiden Gebäude darauf. Im Gegensatz zu Dune 2 kann der Spieler die Bauwerke übrigens nicht mehr einfach auf die blanken Felsen setzen. Hier liegt ein großer Vorteil von Dune 2000 gegenüber C&C. Es ist unmöglich, die kleine Insel im Sandmeer durch eine expansive Baulpolitik zu verlassen. Um stationäre Strukturen auf einem entfernten Stück Fels hochzuzie-

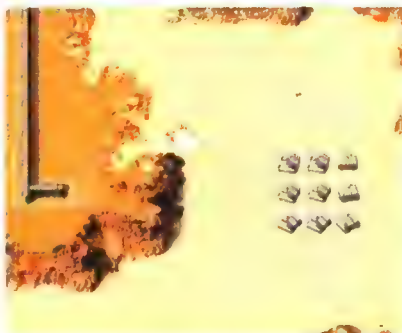
Der Infanterist mit dem Thumper (Dröhner), lockt alle Würmer in Reichweite an. Dadurch können die Sammler das Spice abbauen, ohne ständig Gefahr zu laufen, als nächste Mahlzeit eines Wurms zu enden (unten).



VERGLEICH

Die schwächste Seite von StarCraft – die Rede ist von der Grafik – ist der Darstellung von Dune 2000 mindestens ebenbürtig, wenn nicht sogar überlegen. Während sich die drei Rassen in StarCraft gänzlich unterscheiden, haben die drei Häuser in Dune 2000 viel gemein und bieten weniger Abwechslung. KKND 2 ist technisch ausgereifter, besitzt eine schönere Optik und verfügt nahezu ohne Ausnahme über alle Features der 2. Generation im Genre. Diesen technischen Rückstand kann Dune 2000 gerade noch durch seine hervorragende Atmosphäre wieder aufholen. Im Vergleich zu Alarmstufe Rot überzeugt Dune 2000 durch die originellere Story und etwas bessere Videosequenzen.

Starcraft	90%
Dune 2000	87%
KKND 2	86%
Alarmstufe Rot	85%



hen, ist ein weiterer mobiler Bauhof erforderlich, und die sind in der Produktion nicht gerade preiswert. Die Zeiten, in denen man einige Kanonen- oder Raketen-türme in der gegnerischen Basis errichtete, scheinen endgültig vorbei zu sein. Eine größere Menge Spice soll geför-

Die Harkonnen haben eine kompakte Basis aus den nötigsten Gebäuden errichtet. Unten links rollt der erste Devastator aus der schweren Waffenfabrik (ganz oben). Gegen so viele Raketenpanzer kann der Computer fast nichts mehr ausrichten, es sei denn er schickt zufällig eine Gruppe Belagerungspanzer.

Die Schwachstelle der feindlichen Basis: Die Mauer oben links ist kein Hindernis, in der Ecke steht der feindliche Bauhof. Drei bis vier Panzer reichen.

In diesem Teil der Basis produziert der Computer nur Infanterie, die er immer direkt nach Südwesten schickt.

Dieser Weg in die Hauptbasis ist zu stark bewacht, aber es gibt ja eine Alternative. Sämtliche Fahrzeuge, die der Computer hier baut, rollen geradewegs nach Süden.

Nur Infanterie kann hier in die feindliche Basis eindringen.

2. Gleich zu Beginn der Mission landen diese zwei Corryall-Transporter und laden Sardaukar und Harkonnen aus.

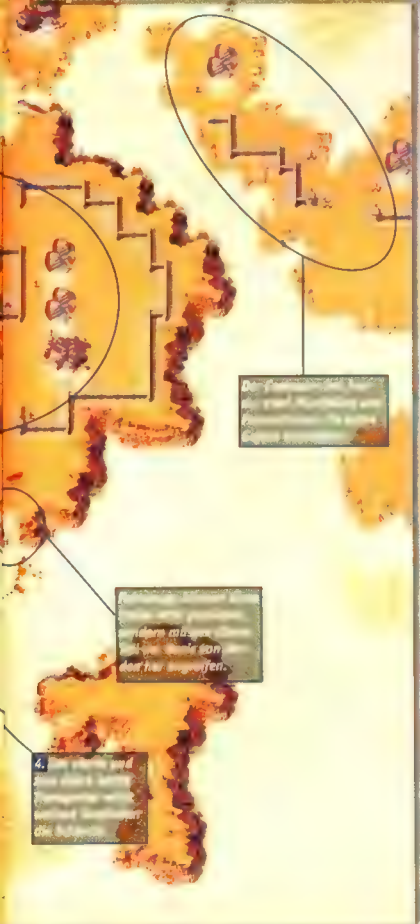
3. Kaum eine Minute später landet ein zweiter Corryall-Transporter mit noch mehr Feinden.

An diesen beiden Stellen sollte man Raketenwürme errichten, um die Basis zu schützen.

4. Mit wenigen Infanteristen und Panzern muß man am Anfang den Bauhof schützen.

SO SPIELT SICH DUNE 2000

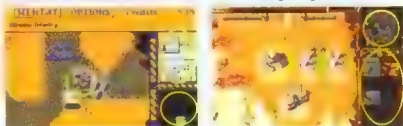
oder in ca. 70x70 Feldern und ist von durchschnittlicher Größe. Für den Mehrspieler-Modus stehen wirklich riesige...
eigentlich ist, weil der Spieler kaum die Möglichkeiten für Überraschungsstrategien hat.



6 JAHRE GESCHICHTE



Dune 2 war das erste klassische Echtzeit-Strategiespiel (Populous erschien ein bißchen früher, daher die Einschränkung), doch erst drei Jahre später erlebte das Genre den wahren Aufschwung durch Warcraft und Command & Conquer. Seitdem hat sich viel geändert, auch wenn die grundlegende Spielweise noch absolut identisch ist. Auf den ersten Blick fällt natürlich die stark verbesserte Grafik auf. Damals waren Auflösungen von 320x200 noch das Maß aller Dinge (Command & Conquer 1 war auch nur in 320x200), heute gilt 640x480 als absolutes Minimum. Aus Gründen des Speicherplatzes (Dune 2 erschien auf zwei Disketten!) sind Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe eher bescheiden, wenn auch für damalige Verhältnisse hervorragend. Die Missionbriefings bestanden deswegen auch nur aus einem kaum animierten Bild und Text. Davon abgesehen liegt die größte Änderung in der Steuerung. In Dune 2 konnten Einheiten noch nicht gruppiert werden. Vor jeder Aktion mußte außerdem der dazugehörige Befehl (Bewegen, Angreifen, Stop...) per Hotkey oder Icon erfolgen. Die Menüspalte diente ausschließlich den Befehlen. Die Einheiten- und Gebäudeproduktion war somit sehr umständlich. Die Dune 2000 hingegen basiert größtenteils auf Command & Conquer 2, wobei kleinere Details überarbeitet wurden und besser gelungen sind.



In Dune 2000 sind keine neuen Einheiten dazugekommen, nur die Optik hat sich geändert. Im Blick der alte und neue Bauhof sowie jeweils Windfallen und Infanteristen. Der Radar ist fast gleich geblieben, das Baumenu vom Remake ist jedoch viel praktischer.

dert werden, wobei nur wenige schwache Gegner ein bißchen stören, aber keine ernsthafte Gefahr darstellen. Nicht einmal die gefräßigen Würmer können dem Spieler etwas anhaben. Die eigenen Einheiten stehen mit Ausnahme des Sammlers sicher auf festem Untergrund. Geht der letzte Sammler verloren, so erhalten Sie sofort und kostenlos einen neuen. Ein Sammler ist

meist so teuer, daß er schon zwei Fahren sicher nach Hause bringen muß, bevor sich die Investition lohnt. In vielen Missionen sind die laufenden Kosten durch ständige Angriffe der Gegner höher, als daß ein Sammler sie alleine decken könnte.

C&C-Clone

Eigentlich ist Dune 2000 kein C&C-Clone, sondern eher C&C



Der Bauhof der Ordos ist gefährlich nahe am Eingang zur Basis platziert. Ein paar Panzer ignorieren die Rakettentürme und zerstören in einem Kamikaze-Angriff das wichtige Gebäude.

PC ACTION PRÜFSTAND

DUNE 2000

OPTIONEN

PRO & CONTRA

- + Geniales Hintergrundthema durch den SF-Klassiker
- + Videosequenzen von bester Qualität
- + Drei „Rassen“ mit unterschiedlichen Missionsschwerpunkten
- + Abwechslungsreiche Missionen
- + Niedrige Hardwareanforderungen
- + Exzellente Spielbarkeit
- + Multiplayer über Westwood-Chat
- + Original C&C-Atmosphäre
- + Gebäude-Upgrades

- Niedrige Auflösung von nur 640x400
- Keine Features der 2. Generation

GRAFIK



Hier wird extrem deutlich, daß Westwood einfach die Grafik-Engine und teilweise sogar Grafiken direkt von Alarmstufe Rot übernommen hat. Leichte Infanterie in Dune 2000 unterscheidet sich optisch nicht von den kleinen Pixelmännchen in C&C 2. Trotzdem muß man anerkennend sagen, daß Westwood aus der Auflösung von 640x400 die noch vorstellbar beste Grafik herausgeholt hat. Abgesehen von Pseudo-Höhenunterschieden und ganz netten 3D-Modellen für die Fahrzeuge und Gebäude wirkt das Spiel so flach wie es ist, nämlich ohne Einschränkungen zweidimensional. Explosionen sind halbwegs hübsch animiert, gleiches gilt für die meisten Einheiten.

LEISTUNGSMERKMALE

Ein großes Lob an Westwood, denn Dune 2000 läuft genauso wie Alarmstufe Rot bereits auf einem P100 noch ausreichend flüssig. Ab einem P133 mit 32 MB RAM sind selbst in größeren Schlachten keine Geschwindigkeitseinbußen mehr zu vermerken.



INSTALLATION

Minimal: 80 MB
Maximum: 140 MB

Ähnlich wie Alarmstufe Rot belegt Dune 2000 relativ wenig Speicherplatz, ohne daß Leistungseinbußen zu spüren wären. Bei der Minimalinstallation kommt der komplette Sound von CD, wodurch bei Lesefehlern das Spiel sofort ins Stocken gerät. Die Videosequenzen werden bei keiner Installation kopiert, und die CD muß sich während des Spiels immer im Laufwerk befinden.

DUNE 2000 IM WETTBEWERB

	Dune 2000	StarCraft	XCOM 2
Rassen	3	3	3
Missionen	3x9	3x10	3x17
Zahl der Einheiten	11x6	3x12	3x12
Typen	Boden	Boden, Luft	Boden, Amphibien, Luft
Zahl der Gebäude	15	3x15	3x16
Ressourcen	1	2	2
Fog of War	nein	ja	ja
Editor	nein	ja	ja
Multiplayer-Karten	ca. 30	ca. 40	ca. 20
Terrainarten	3	5	3
Gebäude-Upgrades	einstufig	dreistufig	fünfstufig
Einheiten-Upgrades	nein	dreistufig	nein
Höhenunterschiede	keine	zweistufig	dreistufig
Truppenformationen	nein	ja	nein
Aktivierbare Einheiten	unendlich	12	unendlich
Erkännbare Einheiten	nein	nein	ja
Gegner-IF	ausreichend	gut	sehr gut
Routefinding	gut	gut	gut
Wegpunkte	nein	ja	ja
Schwierigkeitsgrade	drei	keine	keine

SOUND & MUSIK

Dune 2000 wählt automatisch zwischen zahlreichen Musikstücken, die genügend Abwechslung bieten. Falls Ihnen ein Soundtrack besonders gut gefällt, können Sie auch eine manuelle Auswahl vornehmen. Die Sprachausgabe ist qualitativ gut gemacht, aber es sind viel zu wenige Phrasen enthalten, wodurch es auf Dauer sehr eintönig klingt. Granatfeuer und MG-Knattern entspricht wieder größtenteils den Soundeffekten von Alarmstufe Rot.

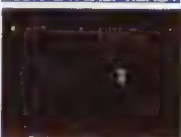
DEUTSCHE VERSION

Technisch und inhaltlich bestehen keine Unterschiede zwischen der amerikanischen und deutschen Version. Anders als in Command & Conquer besteht anscheinend kein Grund mehr, sämtliche Soldaten durch Cyborgs zu ersetzen, die schwarze statt rote Flecken bei ihrer Zerstörung hinterlassen. Wie von Virgin/Westwood gewohnt, führte die professionelle Übersetzung zu keinen Qualitätsseinbußen.

SPIELTHEME

Gebäude und Einheiten der drei Häuser sind zwar nahezu identisch, Westwood hat aber erreicht, daß sich die Missionen etwas voneinander unterscheiden. Bei den bösen Harkonnen ist der Auftrag normalerweise recht einfach: Alles, was sich bewegt, ist ein Feind und wird eliminiert. Die Ordos stellen wirtschaftliche Interessen in den Vordergrund, während die Ziele der Atreides eher auf Schutz und Verteidigung ausgerichtet sind.

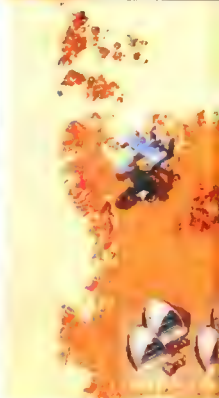
MULTIPLAYER-OPTIONEN



Dune 2000 kann wie Command & Conquer Gold und Alarmstufe Rot im Internet über den Westwood Chat gespielt werden. Alternativ dazu bietet auch jedes lokale Netzwerk Spaß für acht Spieler gleichzeitig. Modems und damit auch serielle Verbindungen erlauben wie gewöhnlich nur zwei Spieler. Anstelle von weiteren Mitspielern besteht die Option, computergesteuerte „????“ einzubinden. Wie in Alarmstufe Rot darf man auch allein gegen bis zu sieben Computerspieler antreten. Dune 2000 liegen ca. 30 Karten für den Mehrspieler-Modus bei. Jeder Mitspieler benötigt eine eigene CD.

STEUERUNG

Auch hier orientiert sich Dune 2000 sehr nahe an C&C 2. Die Kombination aus Hotkeys und Maussteuerung läßt sich eben nicht mehr verbessern. Einziger Unterschied entsteht durch die für Dune bekannten Carryall-Transporter. Sammler und beschäftigte Einheiten fahren falls möglich nicht zur Werkstatz bzw. Raffinerie, sondern werden geflogen.



ein Dune 2-Clone. Fakt bleibt, daß die Suche nach spielerischen Unterschieden zwischen Dune 2000 und Command & Conquer Gold oder Alarmstufe Rot schon eine Lupe erfordert. Durch den Hintergrund entstehen allerdings einige Besonderheiten auf Dune, die es in C&C nicht gab. Die üblen Wetterverhältnisse auf dem Wüstenplaneten machen Lufteinheiten ziemlich ineffektiv. Nur die Atreides verfügen mit den Omnythoptern über leichte Bomber, die Westwood ähnlich den Fallschirm-



Gerade noch rechtzeitig holt der Carryall-Transporter den Sammler ab. Oben links nähert sich schon ein Sandwurm.



Der Belagerungspanzer wartet auf den Carryall-Transporter, der ihn in die Werkstatt fliegen wird. Nach der Reparatur kehrt er allerdings nicht automatisch auf seinen alten Platz zurück.



Sobald der Statusbalken einer Einheit in den kritischen gelben Bereich abrutscht, beginnt das Fahrzeug zu rauchen.



In einer Zwischensequenz sind auch die Carryalls zu sehen. Hier hebt er einen Sammler auf.



Der Computer ignoriert des öfteren auch schweren Beschuss und führt weiter zur Basis.

bomben der Soviets in Alarmstufe Rot handhabt. Die merkwürdigen Fluggeräte erinnern an riesige Libellen und stürzen schon bei leichtem Raketenbeschuss ab. Eine Mischung aus Infanterie, Trikes (wie die Nod-Mots), Wüstenbuggies (wie Mantel des Schweigens, nur ohne Tarnfähigkeit), Panzern (es gibt keine Panzer mit zwei Waffengattungen wie die Mammuts) und Ra-

ketenwerfern stellt die Hauptstreitkraft.

Zeiten und Wunder

Erinnern Sie sich an die wirklich dämlichen Sammler in C&C? Hier hat Westwood endlich etwas unternommen. Die eigenen Einheiten reagieren sehr viel intelligenter und bilden keine Staus mehr, es sei denn, man provoziert sie absichtlich, und selbst

das ist nicht ganz einfach. Drei bis vier Sammler teilen sich ohne Chaos eine Raffinerie, und wenn ein Rudel beschädigter Panzer gleichzeitig in der Werkstatt einfällt, wird brav einer nach dem anderen bedient, ohne daß sich der Spieler ständig darum kümmern müßte. Darüber hinaus helfen in den späteren Missionen die für Dune typischen Carryall-Transporter. Die

riesigen Senkrechstarter tragen Sammler zu den Spicefeldern, holen sie dort wieder ab und bringen, sofern Kapazitäten frei sind, auf Befehl beschädigte Einheiten in die Werkstatt. Nach der Reparatur stehen die Fahrzeuge dort auf Abruf bereit.

Prophezeiung

Wie gewöhnlich nehmen die Missionen im Laufe des Spiels

SCIENCE-FICTION-KULT



Frank Herbert landete mit Dune seinen ersten großen Hit. Mittlerweile gilt alles im Zusammenhang mit Dune als Kult. Im Laufe der Jahre entstanden passend zum Thema zwei Brettspiele, mehrere Sammelkartenspiele, fünf Computerspiele

(davon zwei Onlinespiele), drei Versionen des zugehörigen Spielfilms, mehrere Lieder (Iron Maiden, Blind Guardian) und Soundtracks sowie ganze Lexika mit Informationen und Karten über Arrakis, Dune, den Wüstenplaneten...

Hier nur die wichtigsten Daten:



1965

• Dune, der erste Teil der Serie von Frank Herbert, erscheint. Nach kurzer Zeit gilt es als eines der wenigen Klassiker des Science-Fiction.

1969

• Dune Mesiah, der zweite Teil von Frank Herbert, erscheint und spinnt die Geschichte nach dem Krieg um Dune weiter. Die Teile 3, 4 und 5 folgen.

1978

• Die Verfilmung des ersten Teils mit dem Titel „Dune“ übernimmt David Lynch.

• Parker bringen ein Dune-Brettspiel auf den Markt

1980

• Frank Herbert veröffentlicht den sechsten Teil der Serie. Vor seinem Tod arbeitete er am siebten Teil, von dem jedoch nicht einmal Auszüge bekannt sind.

1985

• Die Softwareschmiede Cryo vertreibt über Virgin Dune, einen Genremix aus Adventure und Strategie, der vom ersten Buch von Frank Herbert handelt.

• Westwood erfindet das klassische Echtzeit-Strategiespiel mit Dune 2, das grob die Story von Frank Herberts erstem Buch enthält.

1990

• Die Softwareschmiede Cryo vertreibt über Virgin Dune, einen Genremix aus Adventure und Strategie, der vom ersten Buch von Frank Herbert handelt.

1992

• Die Softwareschmiede Cryo vertreibt über Virgin Dune, einen Genremix aus Adventure und Strategie, der vom ersten Buch von Frank Herbert handelt.

• Westwood erfindet das klassische Echtzeit-Strategiespiel mit Dune 2, das grob die Story von Frank Herberts erstem Buch enthält.

1995

• Das Remake Dune 2000 von Westwood erscheint weltweit im August. Die dichte Atmosphäre erinnert an die Buchvorlage von Frank Herbert.

• Die Filmgesellschaft New Amsterdam Entertainment dreht eine Serie über Dune, die bereits nächstes Jahr in den USA ins Fernsehen kommen soll.



SO ENTSTEHT ATMOSPHÄRE!

Große Mühe gab sich Westwood für alle Missionbriefings. Wie schon in Dune 2 gibt der Mentat, so nennen sich die strategischen Berater der Anführer, dem Spieler Informationen, Ratschläge und Ziel des nächsten Einsatzes vor. Um so authentisch wie nur möglich zu sein, imitieren die Akteure für diese Videosequenzen die Originalschauspieler des Spielfilms. Motive, Prinzipien und Beweggründe der einzelnen Häuser – Dune ist nämlich ein typisches Märchen, in dem Gut und Böse aufeinander treffen – sind überzeugend dargestellt. Durch die hohe Qualität und gute schauspielerische Leistung ist der Anreiz, jede einzelne Zwischensequenz zu sehen, enorm hoch. Schon allein deswegen lohnt es sich, Dune 2000 mit allen drei Parteien nacheinander durchzuspielen.



SIE HABEN DIE FALLE DER HARKONNEN ÜBERLEBT. DIE FREMEN ABER NICHT. WENN SIE SICH DOCH ETWAS EHER BEI MIR GE-MEINDET HÄTTEN...



Typisch für alle Fremden sind die blauen Augen, die durch das Spice entstehen



▲ Thufir Hawat bleibt trotz des Messers an seiner Kehle ziemlich cool...

► Durch diesen Auftrag gewinnen die Atrides die Fremden als Verbündete.

◀ Thufir Hawat, Mentat der Atrides, trinkt seinen Spice-Kaffee.

▼ Der Fremde sieht aus wie Chani, die Frau von Muad'Dib im Spielfilm.



ICH HABE ES DIR GESAGT. FÜR MEIN VOLK IST DER TOD DER PREIS DER FREIHEIT. SIE WAREN NIE IN HARKONNISCHER GEFANGENSCHAFT GEGANGEN. WIR SIND NICHT EURE VERBUNDENEN...



NUR EINEM GEHÖRT DUNE: SHAI-HULUO, DEM WURMGOTT. DUNAS ATRIDES, IHR REBET UND REDET NUR ÜBER DIE HARKONNEN. ABER IHR ERKENNT NICHT DIE WACHSENDE GEFÄHRDUNG DURCH DIE WIDERLICHEN ORDOS.

SIE HABEN EINEN SCHMUGGLERDAUWHAFEN IN DER BESTATTUNGSBANE ANGELEGT. HABT IHR DAVON GEWUSST? AUF UNSERER HEILIGEN ERDE!

ZERSTÖRT IHN UND WIR WERDEN EUER ANGEBOT ÜBERDENKEN. WIR FREMEN BEZAHLEN UNSERE SCHAULDEN.

LOS MACHEN SIE ES KURZ

an Umfang zu. Regelmäßig neue Fahrzeuge und Gebäude halten den Spieler bei der Stange. Der Schwierigkeitsgrad steigt in einer angenehmen Kurve an. Wenn die ersten paar Minuten überstanden sind, ist es meist nur eine Frage der Zeit, bis es einem gelingt, die Verteidigung des Gegners zu durchdringen. Ähnlich wie in C&C baut der Computer zerstörte Strukturen an gleicher Position wieder auf. Hauptziel ist also wieder einmal der feindliche Bauhof, der sich meist im letzten Eck der Karte versteckt. Üble Vorwürfe, der Computer cheate, um seine enormen Verluste an der Front auszugleichen, bewahrheiten sich nicht in Dune 2000. Allerdings wächst ähnlich wie C&C durch die Tiberiumbäume in Dune 2000 das Spice nach und ist stets reichlich vorhanden. Im Sand bildet sich eine kleine Gasblase, die mit einem lauten Knall explodiert und die wertvolle Ressource in breitem Umfang verstreut. Besonders Infanteristen sollten sich von den Spiceblasen fernhalten. Für die späteren Missionen sind durchschnittlich ca. 2-3 Stunden zur Lösung erforderlich. Die Gesamtspielzeit auf leichtem Schwierigkeitsgrad liegt damit bei ca. 50 Stunden für alle drei Kampagnen.

Finale

Den meisten Spaß bringen die zwar schweren, aber abwechslungsreicheren Missionen am Schluß jeder Kampagne. Dann ist endlich eine große Auswahl an Fahrzeugen und Gebäuden vorhanden, um eine eigene ausgefeilte Strategie zu entwickeln. Erst am Schluß kommen zudem die gesamten Vorzüge eines Hauses zur Geltung. Die Atrides können auf die Fähigkeiten der Fremden zurückgreifen, die sich unsichtbar in die feindliche Basis schleichen, sie erkunden und zu einem geeigneten Zeitpunkt Schlüsselgebäude angreifen. Schallwellenpanzer und Omnythopter bringen jedoch kaum Vorteile. Bei den Ordos lassen

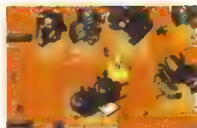


sich per Deviator einige nette Taktiken ausführen. Der Modifizierte Raketenwerfer verschießt Nervengas, das Feinde kurzzeitig zum Überlaufen bewegt. Mit dem Saboteur reicht den Ordos schließlich ein kurzer Moment, um selbst das stärkste Gebäude, die feindlichen Paläste, mit

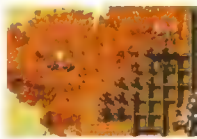
einem Schlag zu zerstören. Der Saboteur ist allerdings nicht mehr so schnell wie in Dune 2 und sehr verwundbar. Die Harkonnen führen momentan noch die stärksten Truppen ins Feld, allerdings hat Westwood hier noch kleine Änderungen zur endgültigen Version angekin-

digt. Der Devastator ist ein atomgetriebener Panzer von gewaltigen Ausmaßen. Seine Feuerkraft sucht ihresgleichen, und wenn er vernichtet wird, möchte sich niemand in der Nähe aufhalten. Zum Glück schleicht das Ungetüm im Schnecken tempo über das Schlachtfeld, so daß die Harkonnen selten ins Vergnügen kommen, die wandelnden Bomben als Kamikaze-Einheiten zu mißbrauchen. Schließlich besitzen die Harkonnen noch die Hand des Todes. Diese relativ schwachen Atombomben zerstören in einem großen Umkreis schlecht gepanzerte Gebäude wie Windfallen sofort.

Alexander Geltenpoth



Eine Atomrakete der Harkonnen explodiert hier mitten in der Basis der Atreiden.



Selbst schnelle Quads können an so einem Bollwerk aus Rakentürmen nicht vorbeifahren.



KOMMENTAR

» Als absoluter Fan von Dune 2, Dune, dem Buch, und dem gleichnamigen Spielfilm bin ich vom Remake absolut begeistert. Während sich der Vorgänger nur bedingt an die Romanvorlage hielt, entfernt sich Dune 2000 auch nicht viel weiter von Frank Herberts Werk, als der Film das tat. Besonders die hervorragenden Videosequenzen haben es mir angetan. Der künftige Spielhintergrund übt sogar eine noch stärkere Anziehungskraft aus als beide Command & Conquer-Teile. Wem letzteres gefallen hat, der wird sicher auch mit dem neuen Dune glücklich. Schade nur, daß Westwood noch nicht die neue Engine von C&C 3 einsetzte, denn grafisch hinkt Dune 2000 eben doch über ein Jahr hinter der Genrekonzurrenz her. Trotzdem, wer klassische Echtzeit-Strategiespiele mag, darf sich dieses Werk nicht entgehen lassen. «



KOMMENTAR

» Da kommen mal wieder nostalgische Gefühle auf. Dune 2000s Ursprünge liegen in der Zeit der Diskettenspiele, des Soundblaster-Setups und der Pflege des konventionellen Speichers. Was fünf Jahre später aber immer noch Bestand hat, ist Westwoods nach wie vor einmalige Spielidee, die erst mit C&C so richtig erblühen konnte. Dune 2 war 1993 nämlich gefinde gesagt nicht gerade ein Chartbreaker. Ich meine, mit den hervorragenden Filmsequenzen und der leicht verbesserten Alarmstufe Rot-Engine wird Frank Herberts Buchvorlage sogar besser in Szene gesetzt, als es 1984 in David Lynchs Kinofilm gelang. Mein Tip: Erst den Film aus der Videothek holen und dann Dune 2000 spielen. «

Mindestan:	P100, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P133, 32 MB RAM		
Sound:	DirectDraw	Musik:	MIDI
Sound:	DirectSound	Handbuch:	deutsch
Multiplayer:	8 Sp., LAN/TCP/IP, Modem	Sprache:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus	Preis:	ca. DM 90,-
CD/HD:	600 MB/80-140 MB	Veröffentlichung:	August 1998
Hersteller:	Westwood / Virgin		



» Das Remake des ersten Echtzeitstrategiespiels «



GUTE

GUTE TAKTIKEN

SIND SCHWER

207 DUNCAN, CHAUEN





COMMANDOS

HINTER FEINDLICHEN LINIEN

TEST THE X-FILES: THE GAME

The X-Files: The Game • Interaktiver Film

MISSING IN ACTION

THE X-FILES

Höchste Alarmstufe!
Die beiden Top-Agenten Scully und Mulder sind seit einem Einsatz in Seattle spurlos verschwunden. Craig Willmore vom örtlichen FBI wird mit der undankbaren Aufgabe betraut, alles über den Verbleib der beiden herauszufinden...

Natürlich sind Sie es, die im Spiel in die Rolle Craig Willmores schlüpfen. Mitch Fileggi alias Skinner informiert Sie im FBI-Hauptquartier von Seattle über die mysteriösen Umstände – anschließend packen Sie Ihr Handwerkszeug – Apple Newton, Tintenstrahl-Drucker, Pistole, Fotoapparat, Handschellen etc. – zusammen und machen sich auf zu dem Motel, in dem Scully und Mulder zuletzt logiert hatten. Schon bald führen Sie Ihre Ermittlungen in eine alte Lagerhalle, in der Sie einen alarmierenden Fund machen: Sie stoßen auf einen Blutpfleck, der laut Analyse des Polizeilabors von Dana Scully herührt, eine Pistolenkugel und Kisten mit einem eigenartigen, bleiartigen Pulver. Waren Fox Mulder und Dana Scully vielleicht einem Schmugglerring auf der Spur, der krumme Geschäfte mit Drogen oder radioaktivem Material machte? Was hat es mit dem Toten auf sich, der tags darauf am Bootssteg hinter der Lagerhalle gefunden wird? Fragen über Fragen türmen sich auf, die ganz X-Files-typisch mit zunehmender Dauer Ihrer Nachforschungen immer rätselhafter werden.



Traditionelles Adventure-Interface

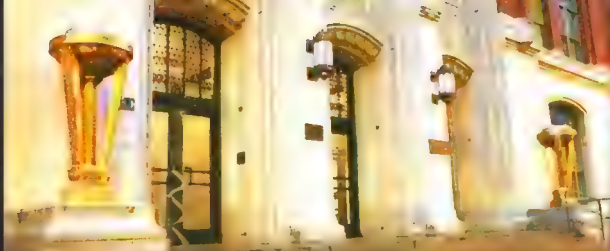
So geheimnisvoll Craig Willmore's Fall auch scheint, bei der Steuerung der Ermittlungen geht es recht intuitiv zu. Das Interface von The X-Files: The Game unterscheidet sich nämlich kaum von denen anderer Adventures: Am unteren Bildschirmrand wird Ihr sehr überschaubares Inventory verwaltet – bei Bedarf klicken Sie die benötigten Items einfach doppelt an oder ziehen sie mit der Maus in den eigentlichen Spielbereich, um sie mit anderen Personen zu „benutzen“. Gespräche führen Sie über ein kleines Multiple-choice-Textfenster, in dem Sie auch bereits abgeschlossene Unterhaltungen zur Gedächtnisauffrischung noch einmal ablaufen lassen können. An vereinzelten Stellen eröffnet Ihnen das Programm die Möglichkeit, auf bestimmte Situationen unterschiedlich zu reagieren, was aber genau wie die Wahl unterschiedlicher Sätze im Multiple-choice-Fenster kaum wesentliche Auswirkungen auf den Spielverlauf hat – manchmal provozieren kurioserweise sogar alle gebotenen Gesprächsalternativen beim Gegenüber ein und dieselbe Reaktion. An den Schauplätzen des Spiels, die Sie auf der Landkarte in Ihrem PDA anwählen, bewegen Sie sich ebenfalls per Maus nach Myst-Manier von Bildschirm zu Bildschirm. Der kontextsensitive Cursor klärt Sie dabei über alle Hotspots auf dem Screen auf, an denen Interaktionen möglich sind. Nur in Ausnahmefällen werden Sie gehalten, die Tastatur zum Spielen heranzuziehen, dies ist beispielsweise der Fall, wenn Sie im Polizei-Computer recherchieren. Etwas unlogisch ist in diesem Zusammenhang, daß eine der ersten Aufgaben des Spiels darin besteht, Willmore's (d. h. Ihr eigenes) Passwort für den Rechner herauszufinden.

Ausgeklügeltes Hilfesystem
Sollten Sie partout einmal nicht wissen, in welche Richtung Sie weiter ermitteln sollen, bietet

ein kleines Multiple-choice-Textfenster, in dem Sie auch bereits abgeschlossene Unterhaltungen zur Gedächtnisauffrischung noch einmal ablaufen lassen können. An vereinzelten Stellen eröffnet Ihnen das Programm die Möglichkeit, auf bestimmte Situationen unterschiedlich zu reagieren, was aber genau wie die Wahl unterschiedlicher Sätze im Multiple-choice-Fenster kaum wesentliche Auswirkungen auf den Spielverlauf hat – manchmal provozieren kurioserweise sogar alle gebotenen Gesprächsalternativen beim Gegenüber ein und dieselbe Reaktion. An den Schauplätzen des Spiels, die Sie auf der Landkarte in Ihrem PDA anwählen, bewegen Sie sich ebenfalls per Maus nach Myst-Manier von Bildschirm zu Bildschirm. Der kontextsensitive Cursor klärt Sie dabei über alle Hotspots auf dem Screen auf, an denen Interaktionen möglich sind. Nur in Ausnahmefällen werden Sie gehalten, die Tastatur zum Spielen heranzuziehen, dies ist beispielsweise der Fall, wenn Sie im Polizei-Computer recherchieren. Etwas unlogisch ist in diesem Zusammenhang, daß eine der ersten Aufgaben des Spiels darin besteht, Willmore's (d. h. Ihr eigenes) Passwort für den Rechner herauszufinden.

Manchmal können Sie bei Gesprächen emotional unterschiedlich reagieren. Je nachdem, welches Rechteck Sie anklicken, fällt Ihre Antwort z. B. flapsig, ernst oder wutend aus.

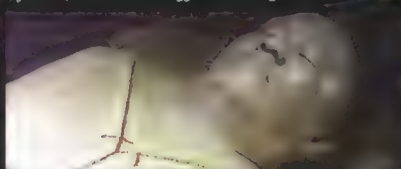
Der wichtigste Bestandteil Ihrer Ausrüstung ist der Newton, mit dem Sie Tagebuch führen, e-Mails mit Ihren Kollegen austauschen und die verschiedenen Schauplätze des Spiels anwählen können.



Das FBI-Hauptquartier von Seattle (oben) ist die Arbeitsstätte von Craig Willmore, der den Fall Mulder & Scully übernimmt.



Gemeinsam mit einem Kollegen machen Sie in einer Lagerhalle Jagd auf Russen, die Sie der Schmuggel verdächtigen.



Unappetitliche Leichenfunde geben dem aufstrebenden jungen FBI-Agenten Craig Willmore immer wieder neue Rätsel auf.



Der geheimnisvolle LKW am Hangelände enthält wichtige Hinweise, an die man allerdings nur unter Lebensgefahr herankommt.

SO SPIELT SICH THE X-FILES: THE GAME



Verwandelt sich der kontextsensitive Mauscursor in ein Auge, können Sie wichtige Beweismittel in Ihrer unmittelbaren Umgebung aus nächster Nähe betrachten.



Häufiges Konsultieren des Polizei-Computers ist Pflicht in X-Files, wenn Sie Fingerabdrücke auswerten oder einfach nur Informationen über Personen abrufen wollen.



Sind Sie auf der richtigen Fahrt und haben Agent Intuition aktiviert, leuchtet oben rechts der blaue Punkt auf, über den Sie im Notfall Hinweise abrufen können.



Manchmal können Sie bei Gesprächen emotional unterschiedlich reagieren. Je nachdem, welches Rechteck Sie anklicken, fällt Ihre Antwort z. B. flapsig, ernst oder wutend aus.



„Normale“ Gespräche mit Zeugen oder Kollegen laufen über ein Multiple-choice-Textfenster ab, während man Fragen zu gesamten Beweismitteln über die Item-Leiste oben abwickelt.



Der wichtigste Bestandteil Ihrer Ausrüstung ist der Newton, mit dem Sie Tagebuch führen, e-Mails mit Ihren Kollegen austauschen und die verschiedenen Schauplätze des Spiels anwählen können.

PC ACTION PRÜFSTAND THE X-FILES: THE GAME

PRO & CONTRA

- Atmosphärisch sehr dicht am TV-Vorbild
- Spannende Story
- Gute Qualität der FMV-Sequenzen
- Gute schauspielerische Leistungen
- Hervorragende deutsche Lokalisierung
- Weitgehend intuitives Maus-Interface
- Mehrstufiges Hint-System

Sehr linearer Spielverlauf

- Recht kurz
- Actionsequenzen mit nervigem Zeitfaktor
- Vorgeguckelte Interaktionsvielfalt
- Mulder & Scully tauchen erst ganz am Schluß auf

SPIELTIEFE

The X-Files: The Game ist auch von Einsteigern in 10 bis 15 Stunden zu bewältigen, was man den Entwicklern ausnahmsweise nicht einmal zum Vorwurf machen kann – die Story des Spiels bietet nämlich nicht mehr und nicht weniger als eine Episode der Fernsehserie. Genre-bedingt bleiben die Interaktionsmöglichkeiten recht beschränkt und echte Puzzle-Herausforderungen werden geübte Adventure-Veteranen vergeblich suchen. Argentin ist, wie halberzeit manche Features umgesetzt wurden: So bleibt die Wahmöglichkeit zwischen verschiedenen Emotionen oder Antworten meist bloße Makulatur, die sich auf den Spielverlauf nur unwesentlich auswirkt. Positiv hervorzuheben sind der Verzicht auf „zeitschindende“ Schiebe-Puzzles à la Harvest of Souls und die umfangreichen angebotenen Hilfestellungen, falls man im Spiel doch einmal „hängenbleibt“.

GRAFIK

Die VirtualCinema-Engine von The X-Files: The Game basiert auf Quicktime 3.0 und unterstützt 16 Bit-Farbtiefe bei einer Auflösung von 640x480 Pixeln. Ingame-Videos laufen – bedingt durch die Elemente des Interfaces – im Letterbox-Format ab, lediglich kurze Cutscenes werden bildschirmfüllend präsentiert. Anders als in aktuellen Konkurrenzprodukten müssen Sie in X-Files nicht mit dem Interlaced-Modus vorliebnehmen. Verfügen Sie über einen etwas schwächeren Rechner, der mit der Verarbeitung der Bildraten nicht mehr so ganz nachkommt, können Sie dem Programm ein wenig auf die Sprünge helfen, indem Sie animierte Elemente wie bewegtes Wasser in den Hintergründen abschalten.

X-FILES IM WETTBEWERB

Grafikschneitstellen	DirectDraw	DirectDraw	DirectDraw, Direct3D
Höchste Auflösung/Farbtiefe	640x480/16 Bit	640x480/16 Bit	800x600/16 Bit
Sound	DirectSound	DirectSound	Intel RSX 3D Sound
Videoqualität	sehr gut	gut	befriedigend
Spieldauer	niedrig	sehr hoch	hoch
Hilfefunktion	einstellbar	nein	einstellbar
Unterstützt	nein	nein	ja

SOUND & MUSIK

Abgesehen von Mark Snows Original-X-Files-Thema im Intro bekommen Sie mit Spiel sehr wenig Musik zu hören; dort können Sie sich jedoch an hervorragenden 3D-Soundeffekten und an der ersten klassischen Sprachausgabe erfreuen, für die sogar die deutschen Sprecher der Fernsehserie herangezogen wurden. Nach wie vor keine Selbstverständlichkeit ist, daß man sich bei der Lokalisierung von The X-Files: The Game erfolgreich um eine lippsynchrone Umsetzung der deutschen Sprachausgabe bemüht hat.

STEUERUNG

The X-Files: The Game wird fast ausschließlich über die Maus gesteuert: Ein kontextsensitiver Cursor zeigt Ihnen Interaktionsmöglichkeiten auf, Gegenstände aus dem Inventory kommen per Drag & Drop im Spiel zum Einsatz. Lediglich der Polizei-Computer macht gelegentlich ein paar Tastatur-Eingaben erforderlich.

Handling: Im großen und ganzen geht die Bedienung von The X-Files: The Game sehr intuitiv vonstatten. Eigenartig ist allerdings, warum die Zahl der möglichen Savesgames auf drei beschränkt zu sein scheint. Dieses Manko läßt sich jedoch umgehen, indem Sie bei der Anwahl des Punktes „Speichern“ im Hauptmenü die linke Shift-Taste gedrückt halten. Daraufhin öffnet sich ein ganz normales Windows-Fenster, in dem Sie so viele Spielstände abspeichern können, wie Sie wollen.

INSTALLATION

HD-Speicherplatz Minimum 180 MB, Standard 270 MB, Voll 3 GB



VERGLEICH

Detektivstories im Gewand des Interaktiven Films scheinen zur Zeit eine kleine Renaissance zu erleben. Gegenüber Black Dahlia und Text Murphy kann das X-Files-GAME nicht nur mit Atmosphäre und der Lizenz der Kult-TV-Serie auftrumpfen, sondern auch durch seine technischen Qualitäten. Leider ist das Agenten-Vergnügen recht kurz geraten – Black Dahlia und Text Murphy bieten eindeutig komplexere Puzzles und längeren Spielspaß. In der Machart der Rätzel ähnelt X-Files am ehesten Westwoods Bladerunner, kann aber dessen Flexibilität im Spielablauf nur eine sehr lineare Story entgegensetzen.

Bladerunner90%
X-Files71%
Tex Murphy: Overseer70%
Black Dahlia65%

auf dem Bildschirm symbolisiert wird. Diese Funktion liefert auf Wunsch derart detaillierte Hilfestellungen, daß es fast nicht möglich ist, an einem Rätsel des Spiels vollkommen zu scheitern.

Mit gesundem Menschenverstand Gehirnakrobatik wird Ihnen im X-Files-Spiel nicht abverlangt, alle Puzzles lassen sich mit der Spürnase eines virtuellen Detektivs lösen: Sie haben es hier nicht mit den berüchtigten Denk- und Schieberätseln oder dem Kombinieren scheinbar disparater Gegenstände zu tun, sondern gehen

Ihnen The X-Files: The Game eine Reihe gut gelöster Hilfestellungen an. Zunächst sollten Sie ins FBI-Hauptquartier zurückfahren und Ihren Chef Shanks aufsu-

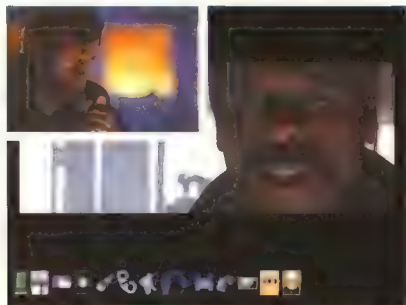
chen. Zeigen Sie diesem Ihre (automatisch mitprotokollierten) Aufzeichnungen im Newton, wird er Ihnen verraten, an welchem Ort Sie sich noch ge-

nauer umschauen sollten. Nützt dies nichts, können Sie immer noch den optionalen Agent Intuition hinzuschalten, der von einem blauen Punkt rechts oben



The X-Files: The Game verfügt über eine adventure-typische Inventarliste, die schnellen Zugriff auf Ihre Agenten-Utensilien gewährt.

Eine Videoaufzeichnung liefert erste Anhaltspunkte, daß das Verschwinden von Scully und Mulder nicht allein rational zu erklären ist.



Gelegentlich trifft man neben Scully und Mulder auch noch auf andere Bekannte aus der TV-Serie, so z. B. den cigarette-smoking man und den geheimnisumwobenen Mr. X.



Mulder und Scully sind finsternen Mächtschaften auf der Spur: Als sie in eine heruntergekommene Lagerhalle eindringen, beendet ein mysteriöser bewaffneter Überfall jäh ihre Ermittlungen.

bei Ihren Ermittlungen so vor, wie Sie es in der Realität auch machen würden. Was allerdings nicht ausbleibt, ist das eine oder andere „Pixel Hunting“ zum Auffinden wichtiger Items und zeitkritische Action-Sequenzen, in denen man stets mehrere Bildschirmmode stirbt, bis man die richtige Handlungssequenz herausgefunden hat. Technisch erwies sich The X-Files: The Game als sehr solide – während des Tests war kein einziger Programmabsturz zu verzeichnen.

nen. Auch die sorgfältige deutsche Lokalisierung läßt bis auf wenige unglückliche Formulierungen kaum Wünsche offen. Daß sich X-Files-Fans in dem Spiel sofort wie zuhause fühlen, wird nicht nur durch die (etwas spärlich ausgefallene) Mitwirkung von Gillian Anderson und David Duchovny garantiert, sondern auch durch die Mitarbeit von Produzent Chris Carter und Story-Editor Frank Spotnitz.

Herbert Aichinger



KOMMENTAR

» Spannend ist sie schon, die Story des Spiels zur TV-Serie, aber The X-Files: The Game krankt halt auch ein wenig an den Schwächen, die dem Genre des interaktiven Films seit Anbeginn anhaften: Versuche, dem Spiel mehr Interaktive Elemente zu spendieren, bleiben leider im Ansatz stecken, und so klickt man sich ohne allzu große Herausforderungen durch die Geschichte. Schwierig wird es eigentlich nur, wenn man auf dem Bildschirm ein wenige Pixel großes Item überseht oder unter Zeitdruck arbeiten muß und die notwendige Handlungssequenz noch nicht heraus hat. Fans werden ferner sicherlich enttäuscht sein, wie kurz der Auftritt von Scully und Mulder in dem Spiel ausgefallen ist – nachdem es sich dabei wohl um den hauptsächlich Kaufanreiz handelt, kann man hier schon fast von Etikettenschwindel sprechen. Trotzdem bietet The X-Files: The Game für einige Stunden gute Unterhaltung und ist technisch auf der Höhe der Zeit. «



X-FILES IM WEB

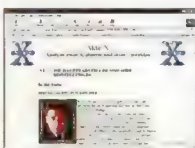
Es ist kaum verwunderlich, daß Sites zum Thema X-Files im Internet reich vertreten sind. Falls auch Sie die Wahrheit draußen im Net suchen, hier ein paar Sites, bei denen Sie mal vorbeischaun sollten:



The X-Files Alphabet Book (<http://www.ii.net/~jcw/xfiles/index.html>) bietet im Lexikonstil zu den meisten Aspekten der TV-Serie knappe, prägnante Informationen und versorgt Sie stets mit aktuellen News rund um Mulder und Scully.



X-Files Game Central (<http://www.information.com/xfilesgame>) ist speziell dem X-Files-Spiel gewidmet. Wer mit seinen Ermittlungen über den Verbleib der beiden Kult-Agenten nicht weiterkommt, findet hier eine erschöpfende Auswahl von Hilfestellungen, feinsäuberlich gestaffelt nach Hints, Spoilers bis hin zur Komplettlösung. Ein Pinboard ermöglicht darüber hinaus den Gedankenaustausch mit anderen X-Philes.



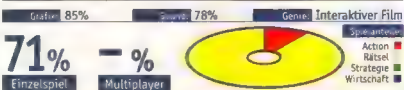
Eine mehr oder weniger wissenschaftliche Abhandlung über „Akte X – Analyse einer Kultserie und ihres Umfeldes“ stellt Silke Eckelmann auf ihrer Homepage (<http://www.geocities.com/Area51/Labyrinth/5755/>) vor. Nicht nur die TV-Serie selbst wird in dieser Diplomarbeit eingehend unter die Lupe genommen, auch X-Files-Merchandising und Erfahrungen mit X-Philes-Zusammenkünften kommen hier zur Sprache.



KOMMENTAR

» Mulder und Scully, die Mystery-Klassiker, feiern einen gelungenen Einstand in der Spielewelt. Und das, obwohl sich die Entwickler eng an die TV-Serie gehalten haben und das Genre nicht gerade Top-Hit-Lieferant ist. Geschick reichert Fox das bekannte Fernseh-Szenario mit spannungsgeladener Atmosphäre an. Technisch und genrebedingt ist mir aber der Spielverlauf zu linear, teilweise zu anspruchsvoll und vor allem zu kurz. Trotzdem, nicht nur für X-Files-Fans ein gutes Stück Software-Unterhaltung auf hohem technischen Niveau. «

Kinzelstein:	P120, 16 MB RAM, Win95
Empfohlen:	IP166, 32 MB RAM
Graphik:	DirectDraw
Sound:	DirectSound
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option
Steuerung:	Tastatur, Maus
Systemanforderungen:	4.000 MB / 180-3.300 MB
Hersteller:	Fox Interactive, EA
Veröffentlichung:	Sommer 1998



» Nicht nur für X-Philes ein netter Zeitvertreib «

SENTINEL

returns

ANZEIGE

SENTINEL – DER MYTHOS

Kein Titel der Computerspiel-Geschichte ist so legendär wie Geoff Crammonds "Sentinel". Über 500.000 Spielefreaks schlug der Strategieepos Mitte der 80er Jahre in seinen Bann. Zu ihnen zählte John Cook, heute Produzent und Leiter des Entwicklungsteams von "Sentinel Returns". Und damals wie heute bringt John das, was er einmal in die Hand genommen hat, auch zu Ende: Aberhunderte von Levels ließ er nicht locker, bis der letzte Sentinel absorbiert war. Geschafft aber glücklich freute er sich auf den verdienten Abspann, doch was war das – statt monumentaler Grafikergüsse à la 1985 fing das Spiel einfach wieder von vorne an. Erregt griff John zum Telefonhörer und schaffte es tatsächlich Geoff Crammond ans andere Ende zu bekommen. Seine Antwort war ebenso kurz wie ehrlich: "Was?! Du hast es durchgespielt? Ich dachte nicht, daß jemand so verrückt sein würde."

Bringt "Sentinel Returns" endlich das ersehnte Happy End? Was erwartet den erschöpften Spieler nach 666 Levels aufopferungsvoller Echtzeit-Strategie? Und was in aller Welt hat "Die Klapperschlange"-Regisseur John Carpenter dazu bewegt den Soundtrack für "Sentinel Returns" zu komponieren? Das und vieles, vieles mehr erfahren sie ab 17. Juli auf Ihrem heimischen PC oder PlayStation.

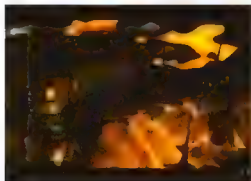


SENTINEL – SO GEHT'S

Willkommen in der lebensfeindlichen Welt des Sentinel.
Wo strategisches Können Leben rettet.
Wo Angst und Gefahr Ihre Wegbegleiter sind.
Wo die nächste Attacke Ihre letzte sein kann.

OK, und so geht's: Wenn der Sentinel die geringste Chance wittert, wird er Sie zerstören. Der Sentinel thront auf dem Berggipfel und beobachtet jeden Ihrer Schritte. Sobald er Sie entdeckt absorbiert er gnadenlos Ihre gesamte Energie, melden Sie also seinen Blick und bleiben Sie in Bewegung. Ergänzen Sie Ihre Energie-Reserven indem Sie Bäume anzapfen (ja, Bäume!). Ebnen sie sich so den weg nach oben, bis der Sentinel unter Ihnen steht. Jetzt absorbieren Sie ihn, nehmen seinen Platz ein und beamen sich in den nächsten Level.

Klingt doch ganz einfach,oder? Tja, anfangs vielleicht...
Lassen Sie sich aber nicht entmutigen – Sie sind doch sicher intelligenter als ein dahergelaufenes außerirdisches Bergwesen...



Bohca and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



M.A.X. 2 • Strategie

WECHSELBALG

Ettliche Nachfolger rundenbasierter Strategiespiele wurden und werden aus ersichtlichen Gründen mit einem Pseudo-Echtzeit-Modus nachgerüstet, der die breite Masse zum Kauf animieren soll. Bisher mit wenig Erfolg, denn normalerweise kränkeln jene Spiele in Echtzeit, obwohl sie Zug um Zug viel Spaß machen. Skepsis ist also geboten, wenn Interplay für den Nachfolger von M.A.X. Echtzeit zur Alternative anbietet.



Eine Staffel Jäger und Erdkampfflugzeuge bewacht eine Basis aus der Luft (ganz oben). Außerhalb der Luftabwehr kann dieser Bomber ohne Widerstand einen feindlichen Geschützturm ausschalten.

Auf ihrer Reise durch das Universum führten die Clans in M.A.X. zahlreiche Kriege über Bodenschätze und Lebensraum gegeneinander. Doch schon damals war klar ersichtlich, daß sie nicht die einzige Spezies in den unendlichen Weiten der Galaxis sind. Die mächtigen Artefakte außerirdischer Rassen fanden jedoch nur als Hilfsmittel in den Schlachten Einsatz. Abgesehen von kleineren Scharmützeln hält der Friede Einzug, jedoch nicht für lange Zeit. Eine bisher unbekannte außerirdische Rasse, die sogenannten Sheevat, haben die fruchtbaren und rohstoffreichen Planeten der Menschen entdeckt.

Schatten der Vergangenheit

M.A.X. ist und bleibt wohl das am besten durchdachte rundenbasierte Strategiespiel. Designer Ali Ata-

bek, der natürlich auch im Team für den Nachfolger vertreten ist, sorgte durch ein ausgefeiltes Regelsystem und abwechslungsreiche Missionen, die sogar leichten Rätselcharakter aufweisen, für fast perfekten Spielspaß. Lediglich die hervorragende, aber zu defensive Gegner-KI sowie zu große Vorteile durch undurchdringliche stationäre Stellungen deuteten ansatzweise auf Schwachstellen hin. Damit steht Interplay vor einem gewaltigen Problem. Die hohen Erwartungen an M.A.X. 2 sind dementsprechend schwer zu erfüllen, geschweige denn zu übertreffen. Interplay hat die Herausforderung angenommen und an zahlreichen Features weiter gefeilt.

Simplifiziert

Während M.A.X. noch Features enthielt, die zwar realistisch,

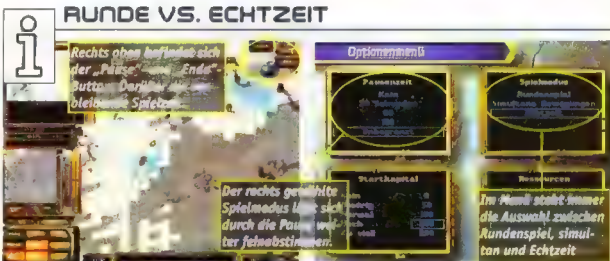
aber für die meisten Spieler langweilig sind, präsentiert sich M.A.X. 2 zeitgemäß und aufs Wesentliche konzentriert. Munition, Treibstoff, Öl und Versorgungstunnel sowie damit zusammenhängende Fahrzeuge und Verwaltungsmöglichkeiten sind verschwunden. Alle Einheiten suchen automatisch in ihrer ganzen Radarreichweite nach Bodenschätzen, das mühsame Abgrasen hat also auch ein Ende. Ohne diese zeitraubende Logistik ist erst Echtzeit möglich, aber auch rundenbasiert handelt es sich eher um eine Verbesserung. In den Einzelspieler-Missionen erreichte Interplay beim ersten Teil jedoch gerade durch begrenzte Munitions- und Treibstoffvorräte oftmals knifflige Situationen, die in M.A.X. 2 in dieser Weise kaum noch auftreten. Natürlich wartet Interplay mit angemessenem Ersatz für die Vereinfachungen auf.

Verwirkelt

Echtes 3D-Terrain verkompliziert die Planung und Ausführung geschickter Angriffe. Sicht- und Schußlinien werden berücksichtigt, sogar indirektes Feuer ist möglich, falls eine andere Einheit das Ziel sehen kann. Der Unterschied zwischen Sicht- und Feuerreichweite prägt auch den zweiten Teil. Eine Gruppe Raketenwerfer ist ohne Scouts, Aufklärungsflugzeug oder mobilen Radar hilflos. Die größere Schuß- und Sichtreichweite unterliegt nun auch dem Terrain, wodurch schnelle, kleine Fahrzeuge mit geringer Feuerreichweite in schwierigem Gelände einen großen Vorteil besitzen. Optisch besitzt das 3D-Terrain fließende Übergänge. Ein Knopfdruck, und das Grit erscheint, das Berge, Ebenen und Seen in kleine Quadrate aufteilt. Je nach Passierbarkeit ist die Farbe des Quadrats grün, gelb, orange oder rot. Gebäude sind nur auf grünen Bauplätzen möglich, gelbe Flächen bremsen Fahrzeuge ab, während nur Infanteristen in orangefarbene Gebiete vordringen können. Lufteinheiten haben unabhängig vom Gelände immer ungehinderte Einsatzmöglich-



Die Spieloberfläche in M.A.X. 2 bietet sämtliche nötigen Informationen, die sich je nach Bedarf ein- und ausblenden lassen. Dadurch hat der Spieler sofort den kompletten Überblick und kann seine Aktionen planen. Die dunklen Flächen rechts unten zeigen jene Gebiete, die vom Nebel des Kriegs verborgen sind.



Optisch sind beide Varianten, abgesehen vom "Zug beenden"-Button, absolut identisch. Im Vergleich zu anderen rundenbasierten Strategiespielen ist die Grafik noch sehr gut. Nimmt man jedoch die Echtzeit-Konkurrenz als Maßstab, kann M.A.X. 2 nicht mehr mithalten. Dafür fallen einerseits sämtliche Animationen zu unnatürlich und abgehackt aus. Andererseits ist die Auflösung von 640x480 einfach zu niedrig.

Der rundenbasierte Modus unterteilt sich wie im Vorgänger und dürfte bestens bekannt sein. Entweder führen alle Spieler nach einer strengen Reihenfolge ihren Zug aus, oder aber es ziehen alle gleichzeitig. Letztere Option brachte etwas mehr Schwung ins Spiel und war ideal für den Mehrspieler-Modus. Darüber hinaus besteht jetzt die Möglichkeit, alles wirklich in Echtzeit zu spielen. Wer glaubt, durch dieses Feature degradieren sich M.A.X. 2 zu einem C&C-Clone, täuscht sich gewaltig. Zum einen besteht nämlich im Einzelspieler-Modus immer die Möglichkeit, die Zeit anzuhalten, im Multiplayer-Modus ist die Option begrenzt. Die Pause läßt sich zur Vergabe von neuen Befehlen nutzen. Verzichtet man stolz auf diesen kleinen Trick, entstehen enorme Probleme für den Spieler.

In M.A.X. 2 werden nämlich bestehende Formationen so gut wie möglich gehalten, wodurch sich aktivierte Gruppen nur gemeinsam bewegen, aber nicht zusammen an eine Stelle ziehen lassen. Nach kurzer Zeit splittet sich eine Gruppe dadurch auf und muß mühsam in Handarbeit neu formiert werden. Dazu benötigt der Spieler Zeit, die in Echtzeit nicht zur Verfügung steht. Was rundenbasiert nur ein kleines Problem verursacht, bricht dem Echtzeit-Modus ohne Pause das Genick. Ein spielerischer Unterschied zwischen Echtzeit mit (optional auch automatischer) Anwendung der Pause und dem simultanen rundenbasierten Modus ist kaum vorhanden. Allerdings reagiert der Computer anders (siehe Künstliche Intelligenz), wodurch der Echtzeitmodus leichter zu schaffen ist.

lichkeiten. Aus der Draufsicht ist das 3D-Terrain bestenfalls zu erkennen. Ein zweiter Schieberegler ändert den Blickwinkel, der sich von 90° bis immerhin 60° verstellen lässt.

Guerillakrieg

Zudem sorgt die Vegetation in Form von Büschen und Bäumen für Abwechslung. Unintelligente, außerirdische Lebensformen tummeln sich in der Wildnis und die-

nen als Übungsziele. Kleine Wälder bieten Sichtschutz und sind ideale Stellen für einen Hinterhalt. Bis der Gegner merkt, was gespielt wird, hat er schon verlor-

ste hinnehmen müssen. Nach wie vor bleibt M.A.X. 2 eine der wenigen (Echtzeit-)Strategiespiele, bei denen nur Verbände aus verschiedenen Einheiten in Kombination zum Sieg führen. Schlag-

PC ACTION PRÜFSTAND

M.A.X. 2

PRO & CONTRA

- Alternativer Echtzeit-Modus
- Vereinfachtes Regelsystem
- Enorme strategische Tiefe
- Hohe Gegner-KI, wenn rundenbasiert
- 3D-Terrain
- Einheiten- und Gebäude-Upgrades
- Optionsreiche Mehrspielerfunktion
- Abwechslungsreiches Leveldesign und Aufgabenstellung
- Wegpunkte
- Schlechte Gegner-KI im Echtzeit-Modus
- Formationen halten nur teilweise im Echtzeit-Modus
- Maximal nur 15 Einheiten zu aktivieren
- Schlechtes Routefinding

SPIELTIEFE

Über 50 Missionen mit ständig steigendem Schwierigkeitsgrad rauben selbst geübten Strategen die letzten Kraftreserven. M.A.X. 2 ist hierbei sehr abwechslungsreich und überrascht den Spieler immer wieder aufs Neue mit kleinen Gemeinheiten. Zwar ist es weniger kompliziert als der Vorgänger, besitzt aber trotzdem die gleiche Spieliefe, und zwar völlig unabhängig davon, ob man Echtzeit oder rundenbasiertes Spiel wählt. Zudem bedeutet ein höherer Schwierigkeitsgrad in M.A.X. 2, daß meist die KI der Gegner besser ist, aber trotzdem nicht mehr Feinde auftauchen. Dadurch erhält M.A.X. 2 eine verbesserte Wiederspielbarkeit.

INSTALLATION

Minimal: 65 MB
Mittel: 55 MB
Komplett: 650 MB
Bereits die Minimal-Installation kopiert sämtliche Spieldateien. In der mittleren Version sind noch alle Missionskarten und Kampagnen enthalten, wodurch die Ladezeiten zwischen den Missionen verkürzt sind. Nachdem eine Mission normalerweise über eine Stunde dauert, nimmt man anschließend gerne eine Minute Ladezeit in Kauf und hält sich fast 500 MB der Festplatte frei. Die CD wird auch bei einer Komplettinstallation benötigt.

SOUND & MUSIK

Die Soundeffekte beschränken sich größtenteils auf Fahr-, Schwimm-, Lauf- und Rillgeräusche der Einheiten sowie den Waffeneinsatz. Ähnlich wie in der Grafik ist M.A.X. 2 hier kaum realistisch, weder Kanonen noch MGs knattern richtig, und der WHOOSH-Sound der Raketen klingt ärmlich. Schon gemacht hingegen ist die Musik, die sich größtenteils kaum vernehmbar im Hintergrund hält, um hin und wieder mit sanfter Gewalt hervorzubrechen und die Stimmung anzukurbeln.

DEUTSCHE VERSION

Technisch und inhaltlich bestehen keine Unterschiede zwischen der amerikanischen und der deutschen Version. Sämtliche Versionen sind international. Sollten die nicht befriedigend übersetzten Phrasen stören, läßt sich per Neuinstallation Englisch als Sprache auswählen.

STEUERUNG

Wie jedes gewöhnliche (Echtzeit-)Strategiespiel steuert ein paar Hotkeys und die Maus die beste und einfachste Möglichkeit der Eingabe dar. Hierbei findet wie im Vorgänger das verbreitete C&S-System Verwendung. Auf die Tastatur läßt sich je nach Zeitrück am ehesten verzichten.

LEISTUNGSMERKMALE

Trotz 3D-Terrain, 3D-gereinigten Gebäuden und Einheiten sowie der Möglichkeit, den Sichtwinkel einzustellen, unterstützt M.A.X. 2 keine 3D-Grafikkarten. Die Auflösung liegt immer bei 640x480 und 16 Bit-Farben, wobei selbst alte und leistungsschwache Grafikkarten kein Problem haben. Einzig und alleine die Prozessorleistung und der RAM-Speicher sind entscheidend. Bei 70% der Leistung ist M.A.X. 2 trotz sichtbarem Ruckeln noch spielbar. Darunter leidet der Spielspaß gerade bei größeren Schlachten mit vielen Einheiten enorm.



M.A.X. 2 IM WETTBEWERB

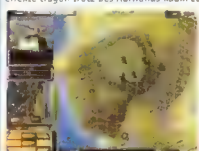
	M.A.X. 2	StarCraft	KKND 2
Rassen.....	2	3	3
Missionen.....	4x9 + 20*	3x10.....	3x17
Zahl der Einheiten.....	31+24.....	3x12.....	3x12
Typen.....	Boden, Wasser, Luft.....	Boden, Luft.....	Boden, Luft
Zahl der Gebäude.....	2x18.....	3x15.....	3x16
Ressourcen.....	2.....	2.....	2
Fog of War.....	ja.....	ja.....	ja
Karten-Editor.....	nein.....	ja.....	ja
Missionen-Editor.....	ja.....	ja.....	nein
Multispieler-Karten.....	31.....	40.....	20
Terrainarten.....	5.....	5.....	3
Gebäude-Upgrades.....	unendlich.....	dreistufig.....	funstufig
Einheiten-Upgrades.....	unendlich.....	dreistufig.....	nein
Höhenunterschiede.....	mehrstufig.....	zweistufig.....	dreistufig
Truppenformationen.....	ja.....	ja.....	nein
Aktivierbare Einheiten.....	15.....	12.....	unendlich
Erfahrene Einheiten.....	ja.....	nein.....	ja
Gegner-KI.....	sehr gut.....	gut.....	sehr gut
Routefinding.....	befriedigend.....	gut.....	gut
Wegpunkte.....	ja.....	ja.....	ja
Schwierigkeitsgrade.....	7.....	keine.....	keine

MULTISPIELEROPTION

Wie schon der Vorgänger besitzt M.A.X. 2 einen durchdachten Mehrspieler-Modus der jetzt um die Variante in Echtzeit reicher ist. Ein Multiplayer-M.A.X. 2 in Echtzeit unterscheidet sich kaum noch von anderen Genrevertretern. Alternativ dazu können rundenbasiert die Züge simultan oder nacheinander ausgeführt werden. Doppeltes Zeitlimit setzt die Spieler ordentlich unter Druck. Damit ist einerseits die maximale Zeit gemeint, die für eine Runde zur Verfügung steht, und andererseits die Zeit im Simultanspiel, die noch gewährt wird, nachdem der Mitspieler seine Runde beendet hat. Neben den üblichen Spielmöglichkeiten über Modem LAN und Internet steht auch ein Mehrspieler-Modus an einem PC (natürlich nur rundenbasiert) zur Verfügung.

GRAFIK

Wie beim Vorgänger ist die Grafik hauptsächlich zweckmäßig und erfreut kaum das Auge. Wabende Wälder, die sogar das Gnt bewegen, sowie kaum sichtbare Licht- und Schatten effekte tragen trotz des Aufwands kaum zur Verbesserung des optischen Gesamtein-



Bei maximaler Vergrößerung sind auch kleine Details sichtbar. Für einen guten Kompromiß aus Übersicht und Optik ist jedoch der Ausschnitt zu klein.



Der stufenlose Zoom erlaubt die Darstellung der ganzen Karte ähnlich dem Radar auf einem Bildschirm. Viel erkennen kann man dann allerdings nicht mehr.

drucks bei M.A.X. 2 strotzt ähnlich wie der Vorgänger kaum vor spektakulären Explosionen und Feuergefechten. Alles ist relativ nüchtern gestaltet. Die relativ geringe Auflösung von 640x480 bei 16 Bit-Farben ermöglicht auch gar keine großen Sprünge



M.A.X. 2 bietet echtes 3D-Terrain, das in der Draufsicht jedoch unsichtbar bleibt. Bestenfalls über das farbige Gnt sind Höhenunterschiede zu erkennen.



Der Blickwinkel läßt sich zwischen 90° und 60° fließend einstellen, wodurch das 3D-Terrain selbst ohne Gnt erst richtig deutlich zum Vorschein kommt.



VERGLEICH

Mit der Echtzeitstrategie-Referenz kann M.A.X. 2 hauptsächlich wegen der zweitklassigen Grafik nicht mithalten. Gerade im Vergleich zu StarCraft fällt zudem ein schwerwiegender Mangel an Atmosphäre auf. M.A.X. 2 stellt eine Art rundenbasiertes Dark Reign dar, ist aber im Punkt strategische Tiefe deutlich überlegen. Alles in allem ist es eine gelungene Verbesserung des ersten Teils, der trotz längst veralteter Grafik für Hardcore-Strategen selbst heute noch interessant ist.

StarCraft	90%
KKND 2	86%
M.A.X. 2	85%
Dark Reign	84%
M.A.X. (abgewertet)	81%

wörter wie Luft-, Land und See-hoheit haben durchaus Bedeutung und sind kampentscheidend. Selbst eine kleine Bodentruppe, die den Gegner mehr als ein gelangweiltes Lächeln kosten soll, besteht aus einem mobilen Radar, mindestens 2 schnellen Einheiten, die leichten Flankenschutz bieten und zusätzlich Gebiet erkunden, sowie einigen Kampfeinheiten, die über mittlere

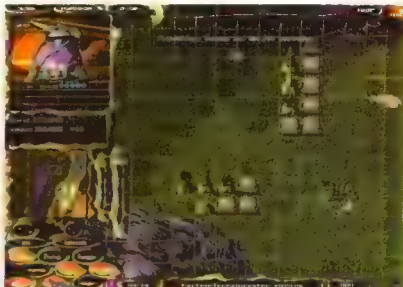
Eine harte Verteidigungsstellung des Gegners: Kanonentürme, stationäre Raketenwerfer, Radar und Luftabwehr in Kombination.

bis große Reichweite verfügen. Sollte dieser recht ausgewogene Verband jedoch auf nur ein einziges Bodenkampfflugzeug stoßen, ist die zusammengestellte Truppe schon so gut wie vernichtet.

Bauherr

Im Gegensatz zum ersten Teil ist eine gut verteidigte Basis hier nicht das Maß aller Dinge. Die Ressourcen sind auf der Karte meist so weit verstreut, daß nur mobile Einheiten den ganzen Bereich effektiv abdecken können. Hinzu kommt der hohe Energieverbrauch stationärer Verteidigungsanlagen sowie von Land- und Seeminen. Dadurch sind alle Spieler zu einem offensiven Vorgehen gezwungen. Durch diese veränderten Grundbedingungen kann der Computer leichter ausgetrickst werden, als das noch im ersten Teil der Fall war. Für den durchschnittlichen Strategiespieler bleibt es dennoch ein hartes Stück Arbeit, das jede Menge Spaß macht.

Alexander Geltenpoth



Sobald ein Gefecht stattfindet, reicht ein Druck auf F1, und der Hauptbildschirm zentriert sich über der beschossenen Einheit.



KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Wer M.A.X. gespielt hat, wird sich bestimmt an die überlegene Gegner-KI erinnern. Abgesehen von der zu defensiven Einstellung gab es daran nichts zu bemängeln. Gleiches gilt für die KI von M.A.X. 2, die sich so erfreulich von anderen (Echtzeit-)Strategiespielen abhebt. Allerdings macht sich ein deutlicher Unterschied zwischen rundenbasierter und der Echtzeit-Variante bemerkbar. Im Rundenkampf analysiert der Computer genau seine Erfolgsaussichten anhand der ihm zur Verfügung stehenden Daten und agiert entsprechend. In Echtzeit läßt er sich aber zu der einen oder anderen unüberlegten Handlung hinreißen. Qualitativ gehört die KI in beiden Fällen zur Spitzenklasse.



KOMMENTAR

» Hardcore-Strategen und Taktiker werden Interplay den kleinen Seitensprung zu den Schmalspur-Echtzeit-Strategiespielen verzeihen, denn im Endeffekt läßt sich dieser nur mit Pause spielen. Echtzeit nimmt hier also nichts von den strategischen Möglichkeiten weg. Gleichzeitig entfallen aber auch die Vorteile der Echtzeit-Strategiespiele. Wer gar nichts von rundenbasierten Spielen hält, wird also auch vom zweiten Teil enttäuscht sein. Mit einem lachenden und einem weinenden Auge betrachte ich hingegen den kompletten Verzicht auf die Logistik und das Verschwinden der kniffligen Rätselaufgaben in den Einzelmissionen. Trotzdem: M.A.X. 2 ist der absolute Overkill für jeden Strategen. Reine Gelegenheitsspieler sollten jedoch die Finger davon lassen. «



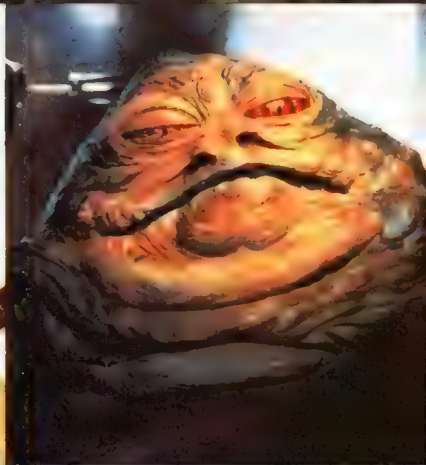
KOMMENTAR

» Natürlich mußte es auch bei M.A.X. 2 einen Echtzeit-Modus geben. Aber warum eigentlich? Weil dann offensichtlich wird, daß sich Kollege PC dort bei weitem nicht so intelligent verhält wie im Rundenkampf? Ohne Frage besitzt Interplay Strategic weiterhin im langsameren Spielmodus seine größten Vorzüge. Durch die mannigfaltig konfigurierbaren Schwierigkeitsgrade hält M.A.X. 2 hier auch für Profis beinhardt Herausforderungen bereit, zumal die Einheiten beider Seiten sich endlich einmal gravierend voneinander unterscheiden. Sieht man von einigen technischen Schwächen ab, geht die Kaufempfehlung deshalb auch in Ordnung. «

Mindestsystem:	P133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM
Grafik:	DirectDraw
Sound:	DirectSound
Modul:	MIDI
Multiplayer:	2Sp./PC, Mod., 6Sp. LAN, TCP/IP
Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus, Tastatur
Sprache:	deutsch
CD-WP:	670 MB/70 MB-650 MB
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Interplay/Acclaim
Veröffentlichung:	Erhältlich



» Rundenbasiert: Hübsch, mächtig, intelligent, fordernd « 85





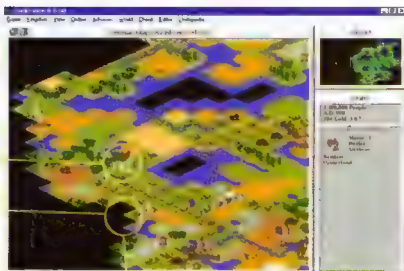
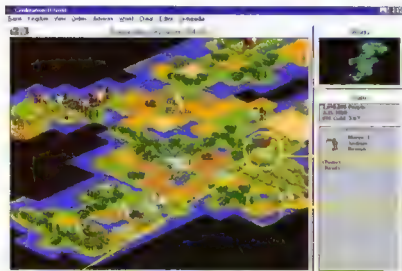
Sechs potentielle Kandidaten, die Besitz von Deinem PC ergreifen werden!

[Möge die Macht mit Dir sein!]



**JETZT
KOMPLETT
DEUTSCH**





Der Nebel des Kriegs wird für jeden Spieler eigens berechnet. Selbst Blindnisse erlauben nicht den Austausch von geografischem Wissen. Die Römer (weiß) sind auf die Germanen (blau) im Osten getroffen. Die jeweils noch **unerforschten Gebiete** unterscheiden sich beträchtlich.

Civilization 2 Multiplayer • Strategie

WIR SIND DAS VOLK

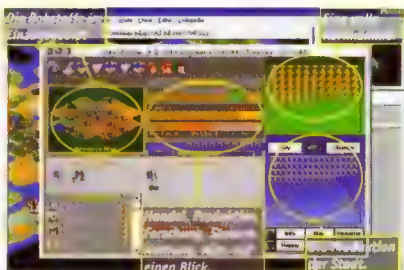
Strategiespiele kommen und gehen, Civilization bleibt. Seit über zwei Jahren kann sich das geniale rundenbasierte Strategiespiel als Genrereferenz behaupten, trotz veralteter Grafik und des ungebrochenen Echtzeit-Strategie-booms. Die dritte Erweiterung nach den Civilization Scenarios und Fantastic Worlds bringt erstmals ein wirklich neues Feature ins Spiel.



Civilization ist ein Evergreen, den jeder kennen und gespielt haben muß. Jedoch schon der zweite Teil konnte inhaltlich nur mit wenigen Änderungen aufwarten. Im Endeffekt funktioniert auch Civilization 2 Multiplayer immer noch nach dem nun sechs Jahre alten Spielprinzip, das damals das ganze Genre revolutionierte und andere Soft-

wareschmied zu Nachahmungen animierte. Oft kopiert, doch nie erreicht – unter diesem Motto scheint MicroProse auch diesen Teil angegangen zu sein, denn sogar die Erfinder selbst tasteten die bewährten Inhalte nicht an.

Never change a winning team... Civilization 2 bleibt die ausführlichste Simulation eines Volks auf



Am Stadt-Menü hat sich nichts geändert. Alle wichtigen Daten sind auf einen Blick ersichtlich. Befehle können direkt gegeben werden.

seinem Weg in die Zukunft. Der Spieler kümmert sich um sämtliche Belange seines Reichs, sei es im wirtschaftlichen, militärischen oder diplomatischen Bereich. Dabei dürfen Punkte wie Bevölkerung, Forschung, Infrastruktur

und Produktion ebenso wenig vernachlässigt werden, wodurch Civilization 2 dem Spieler unterschiedlichste Möglichkeiten und Varianten an die Hand gibt. Daraus resultiert die schier endlose Motivation des Klassikers: aus

Dank Editor und umfangreichem Kartenmaterial sind Spiele in Europa, Amerika, der ganzen Welt oder in verschiedensten Fantasy-Reichen kein Problem. Sämtliche Szenarien und Karten des alten Civilization 2 können auch in der Multiplayer-Version weiter verwendet werden.



VERGLEICH

Civilization 2 beweist wieder einmal deutlich: Spielinhalte, Wiederspielbarkeit und Spieloptionen sind wichtiger als hervorragende Grafik und Soundeffekte. So wird der Klassiker nur vom nagelneuen und technisch viel inhaltlich glänzenden Anno 1602 übertroffen, das aber eher eine wirtschaftliche als eine strategische Herausforderung darstellt. Beim zu abstrakten Imperialismus hingegen entsteht langfristig nicht die gleiche Motivation, während Conquest of the New World ebenfalls schon zwei Jahre auf dem Buckel hat, keine bessere Technik bietet und vom Spielinhalt nicht annähernd so überzeugt wie Civilization 2.

Anno 160288%
Civilization 287%
Imperialismus:85%
Conquest of the New World ..82%

dem Zusammenspiel von kurz- und langfristigen Strategien, egal ob sie expansiv und militärisch sind oder eher den diplomatischen und wissenschaftlichen Weg einschlagen. Es gibt in jeder Situation wichtige Entscheidungen zu fällen, die enorme Anforderungen an den Spieler stellen. Dank einsteigerfreundlichem Tutorial, mehreren Schwierigkeitsgraden und steller Lernkurve ist Civilization 2 für jedermann geeignet.

Im Westen nichts Neues

Abgesehen vom Mehrspieler-Modus bietet Civilization 2 Multiplayer wie bereits erwähnt keine Neuerungen. Dies hat zumindest



Im Mehrspielermodus lassen sich nur Vorhaben verheimlichen.



Ein kurzer Überblick der Städte reicht aus, um größere Produktionen zu planen und auszuführen.

einen angenehmen Vorteil: Alte Szenarien und Karten können sofort und problemlos übernommen werden. Immerhin sind große Teile der beiden oben angesprochenen Zusatz-CDs enthalten, wodurch diese neue Fassung auch im Einzelspieler-Modus etwas mehr bieten kann als das zwei Jahre alte Original. Der Editor zur Kreation eigener Szenarien und Karten ist ebenso enthalten wie alle bisher erschienenen Patches. MicroProse hat für den Mehrspieler-Modus außerdem einen Internetserver angekündigt, auf dem sich alle Spieler weltweit für vergnügliche Matches einfinden können. Was fehlt, ist ein umfassendes Grafik- und Sound-Update, das sich MicroProse anscheinend als die ausschlaggebende Neuerung für Civilization 3 aufspart.

Alexander Geltenpott

KOMMENTAR

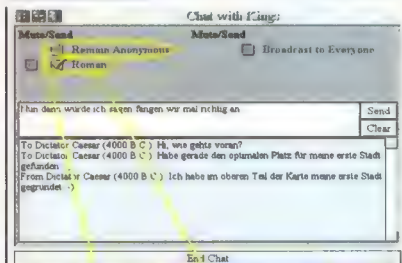
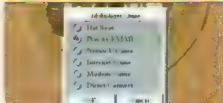
» Trotz veralteter Grafik und Klänge besticht Civilization 2 auch heute noch durch seinen grandios umgesetzten Spielinhalt. Diese neue Fassung mit integriertem Mehrspieler-Modus ist somit immer noch für all jene interessant, die Civilization 2 noch gar nicht kennen, oder aber für jene, die es immer noch regelmäßig spielen, die Mehrspieler-Version des ersten Teils – CivNet – nicht besitzen und ausreichende Möglichkeiten haben, das Multiplayer-Angebot aus zu nutzen. Ob das letztendlich über Internetanschluß und mit ein paar Freunden an einem PC geschieht, ist nicht relevant. Eine Alternative zu Civilization 2 gibt es trotz des erhabenen Alters von sechs Jahren immer noch nicht, was sich Ende dieses Jahres mit Alpha Centauri jedoch ändern könnte. Allen Fans des Klassikers drängt sich vermutlich der Gedanke auf, daß sie hier zum vierten Mal für eine Kleinigkeit zur Kasse gebeten werden, die andere Softwareunternehmen als kostenloses Update zur Verfügung stellen würden. Jedoch gerade der Mehrspieler-Modus haucht diesem Methusalem der Spiele neues Leben ein, das die treue Fangemeinde sicher nicht missen möchte. «



DER MEHRSPIELER-MODUS

Wirklich neu in Civilization 2 ist also nur der Mehrspieler-Modus, der dafür immerhin etliche Varianten und Möglichkeiten bietet. Im Angebot stehen Spiele für zwei Beteiligte über Modem oder eine serielle Verbindung. Bis zu sieben Spieler können hingegen an einem PC, über e-Mail, IPX- oder TCP/IP-Verbindung die Weltherrschaft an sich reißen. Eine Mischung aus Modem und Hot Seat ist leider nicht möglich, so daß drei oder mehr Spieler mit zwei verbundenen PCs doch nur an einem Rechner spielen können. Abgesehen vom Spiel über e-Mail oder an einem PC besteht zudem die Möglichkeit für alle Beteiligten, sämtliche Runden synchron und gleichzeitig auszuführen. Spielen Sie nämlich abwechselnd, hat das einschneidende Nachteile. Abgesehen von den Zwangspausen fällt nämlich der Computer in Ihrer Abwesenheit für Sie Entscheidungen, falls ein Mitspieler diplomatische Beziehungen zu Ihnen aufnimmt!

Im schlimmsten Fall führt das dazu, daß Ihr Gegner von Ihrem computergesteuerten Alter ego Technologien erprobt, die Sie niemals kampflos herausgegeben hätten! Ein einstellbares Zeitlimit sorgt bei jeder der obigen Varianten für halbwegs ungebrochenen Spielfluß und etwas mehr Spannung durch Zeitdruck. Je nach Wahl dürfen Mitspieler außerdem von Anfang an oder frühestens nach erstem Kontakt miteinander chatten und eine gemeinsame Strategie planen.



Das Chat-Fenster erlaubt die Auswahl der Empfänger sowie das Verschicken **anonymer Nachrichten**. Nervende Mitspieler lassen sich abschalten.

Mindestsystem:	P90, 16 MB RAM, Win95
Empfohlen:	P133, 32 MB RAM
GUI:	DirectDraw
Sound:	DirectSound
Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	Modem, 7 Sp. PC, LAN, TCP/IP
Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus, Tastatur
Sprache:	deutsch
CD-MB:	450 MB/100 MB
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	MicroProse
Veröffentlichung:	Erhältlich
Grafik:	100%
Sound:	100%
Strategie:	100%



» Der Mehrspieler-Modus zum genialen Strategiespiel « 99



Die Fußballwelt in Deiner Hand...

Kick die Gegner aus der Tabelle...

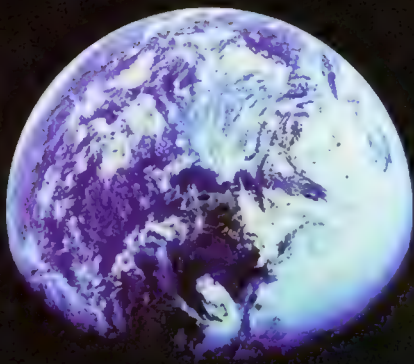
Hol Dir den **Titel**.



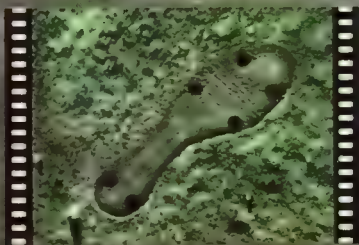
Beschleunigte 3D-Darstellung
Mannschafts-Prämien-system
Freundschaftsspiele im WM Modus
32 Bit Windows 95 Version

In Zusammenarbeit mit dem Deutschen Fußballbund

Die Welt ist ein Fußball



Ein großer Schritt für's Spielvergnügen.
Bundesliga Manager 98.



Super Gewinnspiel unter
<http://www.software2000.de>

SOFTWARE 2000





Final Fantasy VII • Rollenspiel

NIPPON EPOS

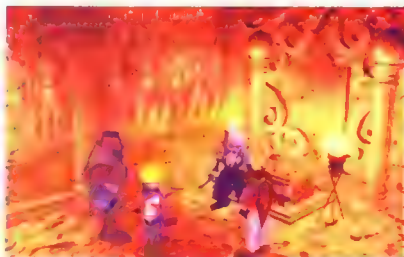
Bereits 1987 erschien für Nintendos NES der erste Teil von Final Fantasy. Das Rollenspiel wurde zur Serie und trat einen unvergleichlichen Siegeszug über fast alle Konsolensysteme an. Von Final Fantasy VII wurden für die PlayStation bisher allein in Japan zwei Millionen Exemplare verkauft, in den USA eine weitere Million. Erstmals dürfen nun auch PC-Besitzer diesem Phänomen auf den Zahn fühlen.

Auch im siebten Teil der Serie zaubert Ihnen Squaresoft in der Tat eine „finale Phantasie“ auf den Monitor. Die Japaner entwerfen das endzeitliche Bild eines geschundenen Planeten. Die beherrschende Shinra-Gruppe errichtet

überall auf der Oberfläche riesige Reaktoren, welche die Mako-Energie, den Lebenssaft des Planeten, aus kommerziellen Gründen ausbeuten. Die frustrierte Bevölkerung, unfähig, sich gegen die militärische Macht des Regimes aufzulehnen, vegetiert

in der vom Verfall bedrohten Hauptstadt Midgar vor sich hin, und auch in den Dörfern außer-

halb der Metropole ist das Leben trist geworden. Die kleine Rebellengruppe Avalanche will



Kaninchen vor der Schlange! Die Heldengruppe steht vor dem Bösewicht Sephiroth (schwarzer Mantel). Zum schnelleren Navigieren „verschwinden“ andere Partymitglieder übrigens vom Bildschirm und tauchen erst an neuralgischen Punkten automatisch wieder auf.



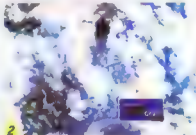
SO SPIELT SICH FINAL FANTASY VII

Die Vielseitigkeit von Final Fantasy VII läßt sich kaum in wenigen Bildern einfangen. Squaresofts Randall Fujimoto spricht von verschiedenen Spielsystemen: „Wir haben ein Weltkarten-System, darauf können Sie Städte und Dörfer erkennen. Wenn Sie dorthin gehen, erreichen Sie das, was wir Feld-System nen-

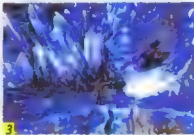
nen. Hierin integriert wurde das komplette Kampfsystem mit allen Monstern. Außerdem haben wir noch das Menüsystem, das Filmsystem und die Mini-Spiele.“ Da sich beinahe die gesamte Geschichte auf der Ebene des „Feldsystems“ entwickelt, sehen Sie hier exemplarisch einen typischen Spielabschnitt:



1 Lagebesprechung und Aufbruch. Hinter diesem Berg vermutet unsere Heldentruppe das verheißene Land. Cloud formiert über das Menü eine Dreiergruppe, und los geht's.



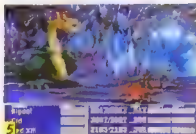
2 Eines der zahllosen Zwischenspiele. Gegen die Eiseskälte muß nach jedem Etappenziel eine Aufwärmphase eingelegt werden. Nach einigem Joypad-Rütteln steigt die Körpertemperatur an.



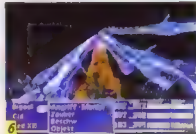
3 Endlich oben! Im Höhleneingang entdecken Sie einen der wertvollen Speicherplätze. Natürlich bleibt auch dieser nicht ungenutzt. Ständig könnten Gegner auftauchen.



4 Im Menümodus wird gespeichert. Mit Zaubern oder Tränken können Sie hier auch Ihre Energie-reserven füllen oder die wertvolle Zaubermaterie neu verteilen. Gleich wird's wohl ernst!



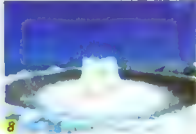
5 So ist es! Wie aus dem Nichts taucht ohne Vorwarnung ein zweiköpfiger Drache auf. Nicht immer liegt der letzte Speicherpunkt so günstig. Kampfmodus und alle auf einen!



6 Gegen übermächtige Gegner helfen nur starke Geschütze. Soeben wurde ein mächtiger Blitzzauberer beschworen. Das kostet den Drachen mindestens 2.000 Lebenspunkte.



7 Jetzt geht es um Leben und Tod. Zwei Kameraden sind schon am Ende ihrer Kräfte und können nicht mehr eingreifen, doch mit der Limit-Technik Meteor-Regen gelingt der Sieg.



8 Geschafft! Final Fantasy belohnt Sie mit einer Videosequenz. Mit Hilfe eines Zaubers sind die Kameraden wieder einsatzfähig. Reichen die Reserven bis zum nächsten Speicherpunkt?

sich nicht kampflös dem Trübsinn ergeben und begehrt gegen Shinra auf. Zunächst soll ein Mako-Reaktor in die Luft gesprengt werden, und genau hier kommen Sie, Cloud Strife, ins Spiel. Als ehemaliges Mitglied einer Shinra-Eliteeinheit erscheinen Sie Barret, dem Anführer der

Avalanche, bestens geeignet, den Anschlag zu unterstützen. Dieser gelingt tatsächlich, und nach anfänglichem Mißtrauen entwickeln sich freundschaftliche Bindungen zwischen den Teammitgliedern. Squaresoft läßt in der Folge in rund 100 Stunden Nettospielzeit ein

waschechtes Melodram durch das CD-ROM rieseln. Zwischen den bis zu neun Partygenossen entwickeln sich zarte Bande samt Eifersüchteleien. Bösewichte kommen und gehen ebenso wie Sinnkrisen und Katastrophen, und am Ende wartet – na klar – die Rettung der Welt.

Fernöstlicher Konsalik

Um es gleich vorwegzunehmen: Sie müssen schon ein Fan der schaurig-schwülstigen Manga-Romantik sein und eine gehörige Portion Pathos vertragen, dann aber belohnt Sie Squaresoft mit Atmosphäre pur. Erstaunlich ist dabei vor allem, wie diese er-



9 Zwischenspielen Snowboardrennen – nur mit dem Brett kann Cloud hier den nahen Gletscher erreichen. Die Steuerung des Sportgeräts wird Ihnen vor Beginn der Arcade-Einlage mitgeteilt.



10 Irft, der Feuerdämon, wird beschworen. Sein Flammensturm verursacht rund 600 Schadenspunkte bei jedem Gegner. Auch diesen Zauber bewirkt eine Materia-Substanz.

PC ACTION PRÜFSTAND FINAL FANTASY VII

PRO & CONTRA

- Ausgeklügeltes Kampf- und Magiesystem
- Epische Hintergrundgeschichte mit vielen Wendungen
- Über eine Stunde an Videoszenen mit Hilfe der Spiel-Engine
- Gut herausgearbeitete Charaktere
- Viele abwechslungsreiche Spielelemente erhalten die Motivation
- Spielumfang rund 100 Stunden
- Mitunter interessante Kamerafahrten

- Gewöhnungsbedürftige Bedienung über Gamepad
- Zum Laden eines Spielstands muß das Spiel zunächst verlassen werden
- Zum Teil grob texturierte Polygongrafik
- Spärliche, abgehackte Animationen der Charaktere

STEUERUNG

Lediglich für einige Zwischenspielen benötigen Sie mehr als die unten angeführten Tasten. Die jeweilige Belegung wird dann zuvor in einem Textfenster erläutert.

Handling:

Gerade in den Menüs wäre eine Maussteuerung vielfach komfortabler gewesen. Nach einiger Eingewöhnung setzt erfüllt die Gamepad-Variation aber ihren Zweck. Störend ist, daß zum Laden eines Spielstands das Spiel komplett verlassen werden muß.

Sämtliche Bewegungsbefehle

Aufwurf des Menüs

Abbrechen-Funktion
sämtlicher Handlungen



Ausführen
sämtlicher
Aktionen
Kampfsystem
generell
für alle
Spiel- und
Menüs usw.

SOUND & MUSIK

Für die Musikunterstützung greift Square-soft auf MIDI-Files zurück, die sich dynamisch der Stimmung jeder einzelnen Szene anpassen. So werden Sie z. B. durch eine Rhythmussteigerung und größere Lautstärke auf bevorstehende Kämpfe hingewiesen. Die MIDI-Themen variieren in ausreichendem Maße, wirken also selten störend. Die Soundeffekte sind zweckmäßig, aber nicht besonders spektakulär. Auf eine Sprachausgabe müssen Sie komplett verzichten, dafür dürfen Sie die Textgeschwindigkeit der Sprachfenster individuell regulieren.

INSTALLATION

Bei der kleinen Installation werden auch die Kampfmaps von der CD geladen, bei der großen lediglich die Filmsequenzen (gemessen mit einem 6x-CD-ROM)

Ladezeiten bei 225 MB-Installation:

Gut

Ladezeiten bei 415 MB-Installation:

Gut

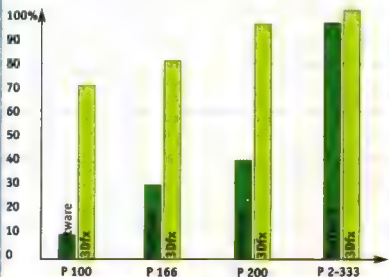
NAVIGATION

Nachdem Sie Midgar verlassen haben, bewegen Sie sich auf der großen Übersichtskarte in allerlei merkwürdigen Vehikeln. Die Größe der Kartenanzeige variiert je nach Wunsch, außerdem können Sie hier den Kamerawinkel beliebig verändern und - wichtig! - jederzeit speichern.

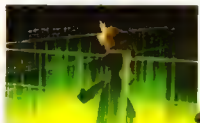


LEISTUNGSMERKMALE

Alle Testrechner waren mit 32 MB RAM ausgestattet, die maximale Auflösung von 640x480 Bildpunkten konnte auch mit einer Voodoo2-Karte nicht überschritten werden. Ab einer Performance von 70% ist Final Fantasy ohne größere Spielspaßeinbußen spielbar. Treiberprobleme traten bei den Karten ATI Rage Pro und Miro Highscore 3D auf. Bei der ATI-Karte wurde die aktuelle Treiberversion 5.00 nicht erkannt, das Spiel ließ sich nicht starten. Die Miro-Karte konnte zum Laufen gebracht werden, nachdem auf die allgemeinen 3Dfx-Treiber der FF-Installations-CD zurückgegriffen wurde.



Software



3Dfx

Lediglich in den Kämpfen offenbaren sich die besseren Grafikfähigkeiten einer 3Dfx-Karte. Die Farben wirken kräftiger, die Kanten sind geglättet. Abgesehen davon bringt ein 3D-Beschleuniger überwiegend Geschwindigkeitsvorteile.

zeugt wird. Sämtliche handelnden Personen wurden nämlich lediglich aus wenigen klobigen Polygonen zusammengesteckt, und die Animationen beschränken sich bei diesen in der Regel auf ein paar zwinkernde Nippon-Lider, zuckende Gliedmaßen oder klappende Mäuler. Letztere bleiben sogar noch stumm. An die Stelle einer Sprachausgabe treten auf- und zuschnappende Textfenster - sehr ungewöhnlich für ein so sprachlastiges Genre. Dennoch geht das Konzept auf. Die Figuren werden durch ihre Spärbewegungen charakteristisch genau definiert und mit Hilfe atemberaubender Kamerafahrten und Scrollings geschickt in hübsche, wenn auch nicht hochauflösende Hintergründe hineinkopiert. Die immer wieder eingestreuten Filmsequenzen werden mit Hilfe der Spiel-Engine realisiert und verleihen Final Fantasy beinahe den Charakter eines guten Buches, bei dem Raum für eigene Phantasien bleibt.

Kombinationssicher

Die Handlung ist dennoch ziemlich linear geraten, doch auch hier hat Square-soft an Freiräume gedacht und Platz für Entdeckungen gelassen. Womit wir



VERGLEICH

Final Fantasy läßt sich kaum mit anderen PC-Spielen vergleichen. Diablo sei hier als Action-RPG-Referenz mit aufgeführt, Fallout kommt FF thematisch schon näher und ist technisch deutlich überlegen. Dafür verzichtete Interplay auf ein Magiesystem und spendierte Fallout auch nur halb so viel Spielumfang. Die Klasse der RPG-Urgesteine wird durch DSA 3 vertreten: viel Charakter-Bastelei und Story, kaum Adventure-Elemente. Perfect Assassin setzte vermehrt auf letztere, mit durchwachsenem Erfolg. Sollten Sie beiden Genres etwas abgewinnen können, liegen Sie mit Final Fantasy richtig.

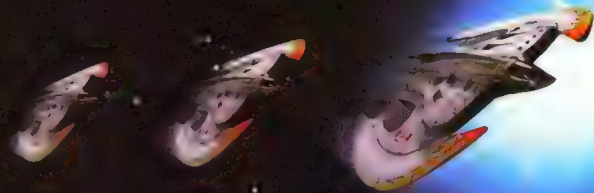
Diablo	91%
Fallout	83%
Final Fantasy VII	81%
Das Schwarze Auge 3	78%
Perfect Assassin	62%

U-Boot

Flugzeug:
Tiny Bronco

Luftschiff:
Highwind

Laufstier:
ein Chocobo



INTERCEPTOR



STARTEN SIE IN EINE NEUE
STRATEGISCHE DIMENSION

JUNI '98

MICRO PROSE
www.microprose.com

X-COM ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Limited. X-COM Universe und seine Inhaltselemente obliegen dem MicroProse Copyright.



Der Planet wehrt sich gegen sein Ende. Aus grauer Vorzeit wurde eine riesige Tötungsmaschine zum Leben erweckt: „Weapon“.



Schach light mit Mickergrafik: Bei diesem Zwischenspiel müssen Sie Soldaten einsetzen, um ein Vogelnest zu beschützen.

schon bei den Besonderheiten wären – und davon hat Final Fantasy in der Tat einige zu bieten. Den Konsolen-Stallgeruch erschnüffelt man bereits zu Beginn. Tatatata: Der Vorhang für das erste Rollenspiel, das am einfachsten mit einem Gamepad

gespielt wird, lüftet sich! Doch keine Sorge, nicht daß die Bedienung sonderlich komfortabel wäre, aber gewöhnen kann man sich schon daran. Genauso übrigens wie an die anfangs dünner gesäten Speicherpunkte, die dramaturgisch derart geschickt

gesetzt wurden, daß wohl kaum ein Spieler Gefahr läuft, direkt nach so einem Punkt den Stecker zu ziehen. Aber ist FF eigentlich ein Rollenspiel? Hierzu ein ganz klares JEIN! Squaresoft ist der Rösselsprung zwischen dem Adventure-Genre und einem Rol-

lenspiel, das als dessen Basis dient, gelungen. Viele kleine Nebenhandlungen, Arcade-Einlagen und Histörchen laden zum Verweilen und Amüsieren ein, und der Handlungsstrang wartet solange geduldig auf den Spieler, bis dieser sich bequemt, ihn



DIE PARTY

Die detaillierte Ausarbeitung der Figuren ist ein Pluspunkt von Final Fantasy VII. Im Spielverlauf treffen Sie auf Charaktere, die Ihnen im Kampf gegen Shinra und Sephiroth beistehen werden. Allen handlungstragenden Figuren können Sie übrigens eigene Namen verpassen.



Cloud Strife

- Hauptcharakter, Söldner
- Mit Tifa aufgewachsen
- Von Sephiroth ausgebildet, jetzt Gegner
- Waffe: Zweihänder



Aeris Gainsborough

- Blumenmädchen und Bindeglied zum „alten Volk“
- Hat ein Auge auf Cloud geworfen
- Besonderes Magietalent
- Waffe: Zauberstab



Old Highwind

- Ehemaliger Testastronaut des Weltraumprogramms
- Bester Pilot des Planeten
- Grantelliges Technikgenie
- Waffe: Speer

Red XIII

- Katzenartiges, intelligentes Wesen
- Bindeglied zum „alten Volk“
- Aus Shinra-Versuchslabors entkommen
- Waffe: Reißzähne



Tifa Lockheart

- Clouds Jugendliebe
- Betreibt eine Bar in den Slums von Midgar
- Treueste Gefährtin von Cloud
- Waffe: Stahlhandschuh



Vincent Valentine

- Ehemaliger Soldier von Shinra
- Ebenfalls Opfer von Experimenten
- Wortkarg, verschlossen und mit mysteriöser Vergangenheit
- Waffe: Pistole



Cait Sith

- Wahrsage-Kater von Gold Saucer
- Auf einen Shinra-Droiden geschallt
- Magiebegabt
- Waffe: Megaphone



Yuffie Kisaragi

- 16jährige Ninja-Kämpferin
- Leicht verschlagen und sehr intelligent
- Auf der Suche nach ihrem Clanführer
- Waffe: Ninjastern



Barret Wallace

- Anführer der Rebellen-gruppe Avalanche
- Digitales Gegenstück von Mr. T
- Rau und etwas einfältig
- Waffe: Gewehrarm



Bei Kämpfen werden stets die **Schadenspunkte** angezeigt. Sie können übrigens selbst wählen, ob Sie in Echtzeit oder im Rundenkampf antreten wollen.

an Ort XYZ wieder aufzunehmen. Beim hervorragenden Kampf- und Magiesystem beweist Final Fantasy dann Stärke. Zauberenergie gewinnen Ihre Helden aus sogenannten Materia-Kügelchen, die in die Fassungen von Waffen und Rüstungen eingesetzt werden. Das erlaubt unzählige Kombinationen und verlangt strategisches Geschick, zumal sich die Magiesubstanzen auch

noch modifizieren und kombinieren lassen. Ohne Zweifel vermögen die Geschehnisse um Shinra, den mysteriösen Bösewicht Sephiroth und Clouds Freunde zu faszinieren. Wer die erste halbe Stunde Final Fantasy mit Genuß übersteht, dürfte die nächsten Wochen kaum vom Monitor wegzubekommen sein – trotz technischer Schwächen.

Christian Bigge



KOMMENTAR

» Squaresoft macht es einem wirklich nicht leicht. Auf der einen Seite reizt Final Fantasy durch seine zunächst unkomfortable Gamepadsteuerung, die nicht immer unproblematische Hardwarekonfiguration und den etwas antiquierten Look PC-Gemüter. Andererseits gelingt dem Spiel die beinahe perfekte Symbiose von Rollenspiel und Adventure: Eine packende, recht lineare Story wird durch allerlei Entdeckenswertes am Rande atmosphärisch aufgewertet, das Kampfsystem ist schnell erlernt, birgt aber massig strategischen Tiefgang. Wenn Ihnen also eine grundsätzliche Neigung zum japanischen Comicastil innewohnt, sollten Sie sich dieses Mammutwerk nicht entgehen lassen, als Belohnung winken gut und gerne 100 Stunden reiner Spielzeit. <<



KOMMENTAR

» So sehr ich mich auf das Erscheinen der PC-Version von Final Fantasy VII freute, so schwer fiel es mir, mich mit dem Programm nun richtig anzufreunden. Zugegebenermaßen bin ich dem Manga-Stil ohnehin nicht so besonders zugetan, aber ich dachte, Story und Gameplay würden mir genügend Anreiz bieten, mich dennoch auf den Japano-Quest einzulassen. Leider mindert jedoch in meinen Augen die Konsolenlastigkeit des Gameplays den Spielspaß – als PC-Spieler will ich mich nicht umständlich per Gamepad durch Menüs hangeln, sondern wünsche mir eine komfortable Tastatur-/Maus-Steuerung und eine Save-Funktion, bei der ich selbst bestimmen kann, wann ich abspeichern will. Auch dem von vielen Konsolen-Freaks als genial eingestuften Soundtrack konnte ich weniger abgewinnen als erwartet. Für mich ist Final Fantasy VII auf dem PC nette Unterhaltung, aber nicht das bahnbrechende Rollenspiel, das ich mir von der Umsetzung erhofft hatte. <<



MENÜFOLGE

Nicht komfortabel zu bedienen, aber tiefgängig – so lassen sich die Menüoptionen von Final Fantasy am ehesten charakterisieren. Unten sehen Sie die wichtigsten Bildschirme:



Das Materia-Menü

Materia dient in Final Fantasy als Zaubersubstanz. Aus dieser kann erst magische Kraft gezogen werden, wenn ein Materia-Kügelchen in die Fassung der Waffe oder Rüstung des Trägers eingefügt wird. Je häufiger dann mit einer solchen Substanz gezaubert wird, desto mächtiger werden die entsprechenden Sprüche. Verschiedenartige Materia kann auch kombiniert werden.



Der Charakter-Bildschirm

Jeder Charakter verfügt natürlich über seine individuellen Stärken und Schwächen. Diese können durch die getragenen Waffen und Rüstungen und durch den Einsatz von Materia gesteigert werden. So lassen sich nicht nur ganz gezielt Fähigkeiten ausbilden, hier kann auch kontrolliert werden, welchen Effekt ein neu aufgenommener Gegenstand erzielt.



Das Austausch-Menü

Maximal drei Party-Mitglieder dürfen sich bei Final Fantasy gleichzeitig in die Welt hinauswagen. Über dieses Menü können Sie an bestimmten Spielstellen die Zusammensetzung Ihres Teams ändern. Das ist notwendig, um ein homogenes Team aufzubauen, denn nur kämpfende Charaktere bekommen Erfahrungspunkte.



Der Objekt-Bildschirm

Final Fantasy verwaltet so ungefähr 450 Objekte unterschiedlicher Kategorien. Im Objektbildschirm dürfen diese nach Lust und Laune benutzt werden, was besonders während eines Kampfes hilfreich ist. Nicht selten rettet ein schnell noch eingenommener Zauberkranz einem angeschlagenen Kameraden im letzten Moment das Leben.

Mindestsystem:	P100, 32 MB RAM, Win95
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte
Audio:	DirectDraw, Direct3D
Sound:	DirectSound
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option
Steuerung:	Gamepad, Tastatur
CD-ROM:	ca. 2000 MB/225-415 MB
Hersteller:	Squaresoft/Eidos
Genre:	71%
Sound:	63%
Genre:	Rollenspiel

81%

Einzelspiel Multiplayer



» Ein spielgewordenes Melodram für Manga-Liebhaber <<

Tex Murphy: Overseer
Sein neuestes Detektiv-Abenteuer
Deutsche Erstveröffentlichung auf 5 CDs
Mit deutschem Bildschirmspiel
NEU unterteilt alle gängigen 3D-Karten
nur DM 49,95*



JSF
Joint Strike Fighter

Die absolut authentische
Kampfflugsimulation
wie man noch nie eine
Flugsimulation
PC Game erlebt

nur DM 39,95*



**PC
CD**

PREMIER COLLECTION

DIE GENRE-HITS VON EIDOS INTERACTIVE

Jetzt neu im Handel!

Unverbindliche Preisempfehlungen für die Computerspiele aus der Premier Collection

EIDOS

TEST DOMINION - STORM OVER GIFT 3

Dominion • Echtzeitstrategie

ERSATZSTR



STRATEGIE

Sie kennen alle Command & Conquer-Szenarien besser als Ihre Mutter? Es ist Ihnen ein Leichtes, sämtliche StarCraft-Karten aus dem Gedächtnis aufzumalen? Und Sie brauchen noch immer regelmäßig Ihre Dosis Echtzeitstrategie? Vielleicht hilft Ihnen Dominion weiter...

Irregulär in der feinen Zukunft fangen die im All herrschenden Rassen (Menschen, Darken, Scorps, Mercs) den aufregenden Funkbruch eines Raumkreuzers auf. Demnach soll sich im Gift 3-System ein geheimnisvolles Artefakt befinden, das dem Besitzer eine kaum vorstellbare Macht verleihen könnte. Die vier Völker machen sich auf, um das ziemlich tolle Ding zu suchen. Daß sich die Menschen, Darken, Scorps und Mercs deshalb in die Haare geraten, ist eh' klar (andernfalls hätte der genervte PC-Spieler ja auch mix tun). Deshalb nimmt der Freizeit-Strategie eine der Rassen unter seine Fittiche und macht mit gut geölter Maus und hellwachen Hirnzellen alles platt, was nicht nach Verwandtschaft aussieht.

Aufgaben eines „Dominikaners“

Nachdem das Landungsschiff ziemlich unsanft auf die Eis-, Wüsten-, Gras- oder Lavalandchaft geknallt ist, steht dem „Dominikaner“ zunächst nur eine Handvoll aufrechter Recken zur Verfügung. Missionen, bei denen anschießend nur herumspaziert und gemetzelt werden muß, sind eher selten. Fast immer gilt es,

ein nettes, kleines Dörfchen zu bauen. Ausgehend vom Hauptgebäude wachsen erst einmal ein Hauptquartier, ein Kraftwerk, eine Kolonie und eine Raffinerie aus dem Boden. Wie bei Echtzeitstrategien üblich entsteht dadurch ein erweiterter Pool an neuartigen Gebäuden und Einheiten, auf die Stück für Stück zugegriffen werden kann (lesen Sie dazu den Kasten „Kleiner Bauplan“). Unterdessen schickt der Spieler vielleicht sein Erkundungsfahrzeug aus, um die anfangs größtenteils unbekannte Karte aufzudecken. Dominion bietet eigentlich nur eine echte Ressource, nämlich Energie. Weil Strom bekanntlich nicht einfach aus der Steckdose kommt, muß es die Kraftwerke. Freilich muß der Dominator darüber hinaus ein Auge darauf haben, daß genug Männer (werden in Kolonien „produziert“) und Material (kommt aus den Raffinerien) zur Verfügung stehen. Was nach dem Ausbau und der Sicherung der Basis und der Rekrutierung eines ordentlichen Heers folgt, ist in vielen der 48 Missionen (zweif pro Rasse) sehr ähnlich: Die Mannlein und Maschinen des Spielers ziehen aus, um den Geg-

ner von der Karte zu putzen. Allerdings bekommt er es immer nur mit einer Rasse pro Level zu tun. In seltenen Fällen müssen z. B. Konvois gestoppt oder Kumpels befreit werden (lesen Sie dazu „So spielt sich Dominion“). Außerdem verlaufen die Missionen linear, es existieren also keinerlei überraschende Wendungen. Deutlich spürbar ist der langsame Anstieg des Schwierigkeitsgrades im Verlauf des Spiels.



Mercs zerlegen eine schutzlose Basis der Menschen.



Unschärfe und wenig motivierend sind die Zwischensequenzen.

DAS BENUTZERINTERFACE

- 1 Pop-up-Menü für Befehle an Einheiten
- 2 Minimap
- 3 Öffnet Menü für Gebäudebau
- 4 Öffnet Menü für Bau von Transformatoren, Brücken, Türmen
- 5 Öffnet Menü für Ausbildung von Soldaten
- 6 Öffnet Menü für Fahrzeugbau
- 7 Aktiviert normalen Cursor
- 8 Aktiviert Verkaufs-Cursor
- 9 Aktiviert Reparatur-Cursor
- 10 Aktiviert Upgrade-Cursor
- 11 Verfügbare Kolonisten
- 12 Verfügbares Material
- 13 Baumenü (hier: Gebäude)

PC ACTION PRÜFSTAND

DOMINION

DOMINION IM WETTBEWERB

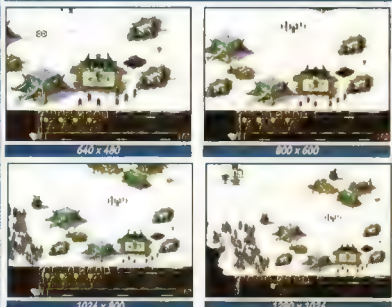
	Dominion	StarCraft	Total Annihilation	KOON 2
Max. Auflösung	1280 x 1.024	640 x 480	1.600 x 1.200	1.024 x 768
Rassen	4	3	2	3
Missionen	48	30	50	51
Missionsaufbau	Linear	Linear	nicht linear	Nicht linear
Einheiten	80 (4x 15)	Ca. 35	85	35
Zahl der Gebäude	72 (4x 18)	45	Ca. 60	48
Ressourcen	1	2	2	2
Fog of War	Nein	Ja	Ja	Ja abschaltbar
Karten-Editor	Nein	Ja	Nein	Ja
Mission-Editor	Nein	Ja	Nein	Nein
Multiplayer-Karten	60	40	50	20

PRO & CONTRA

- Hervorragendes Gameplay
- Intuitive Steuerung
- Interessante Einheiten
- Ansehnliche Grafik
- Soldaten können kmen und robben
- Gute KI
- Viele Multiplayer-Karten

Kaum Innovationen
Nur eine Spezialintelligenz pro Rasse
Missionen sehr ähnlich
Schwache Zwischensequenzen

GRAFIK



Dominion ist in vier Auflösungen spielbar. Für 800x600 Pixel sollte man mindestens einen P200 mit 32 MB RAM besitzen. Details lassen sich in drei Stufen herunterregeln, wobei die Engine schrittweise auf „echte“ Nebel- und Schatteneffekte verzichtet. Grundsätzlich gilt: Je höher die Auflösung, desto besser die Gewinchen - dem Spieler wird ein größerer Kartenausschnitt geboten. Bei 1.280x1.024 Bildpunkten ist ein 20 Zoll-Monitor empfehlenswert, weil die Einheiten andernfalls doch arg winzig ausfallen.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Die KI ist, von kleinen Schwächen abgesehen, insgesamt gut. Einige Beispiele: 1. Computergegner attackieren z. B. eher ein alleinstehendes Gebäude, als sich sofort auf eine gut besetzte Basis mit Geschütztürmen und Energiebarrieren zu stürzen. 2. Merkt der digitale Gegenspieler, daß er in Bedrängnis kommt, mummelt er sich zunächst ein, um wieder zu Kräften zu gelangen. 3. Spieler, die ihren Stützpunkt schutzlos zurücklassen, bekommen bald aufdringlichen Massenbesuch. 4. Die KI nutzt Reichweitenvorteile beim Feuergefecht rigoros aus. Beispiele für Schwächen: 1. Das Routefinding ist nicht optimal. 2. Eigene Einheiten stehen oft „dumm“ rum, obwohl zwei Meter neben ihnen der (feindliche) Bar las ist.



SOUND & MUSIK

Die Ausgabe der Geräusche und Sprache erfolgt über DirectSound je nach Soundkarte in 22 kHz oder 44 kHz. Die Musik kommt von den beiden CD-ROMs und bietet jeweils fünf Tracks (Spieldauer: rund 2 Stunden und 27 Minuten).

LEISTUNGSM.

Welchen Rechner brauche ich für Dominion? Die im Startmenü des Spiels integrierte Übersichts zeigt es auf: Ein P200 mit 64 MB RAM, 8xCD-ROM-Laufwerk und 4 MB-Grafikkarte liegt komplett im „grünen Bereich“ für bestmögliche Performance.



INSTALLATION

Möglichst ist nur eine Installation, die rund 190 MB auf der Festplatte belegt. Für eine Multiplayer-Partie zu zweit wird nur eine Version des Spiels benötigt, weil zwei CDs in der Packung sind. **GEMEINSAM MIT EINEM 8xCD-ROM:**
Ladezeiten:
Schnell.

DEUTSCHE VERSION

Laut Eidos Interactive wird die Ende Juli erscheinende deutsche Version komplett lokalisiert sein (Bildschirmtexte, Sprachausgabe, Handbuch). Außerdem gebe es voraussichtlich folgende kleinere Änderungen:

- Kein Blut
- Bionische Soldaten
- Keine „Quecks“-Geräusche (z. B. beim Überfahren von Soldaten)

Der Knobel-Level läßt sich außerdem in drei Stufen einstellen, was sich einerseits auf die KI (lesen Sie dazu den Kasten „Künstliche Intelligenz“ im Prüfstand) und andererseits auf die Menge der vorhandenen Ressourcen auswirkt.

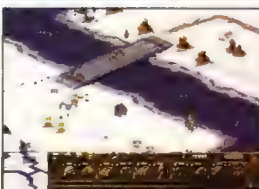
Wie Beckenbauer & Pelé

Vier Rassen? Klingt nach einer Menge. Wer es an StarCraft geliebt hat, daß jedes Völkchen nach einer anderen Taktik ruft, kommt aber bei Dominion etwas zu kurz. Zunächst besitzen Menschen, Mercs, Scors und Darken alle die selben Truppen, die lediglich anders heißen und anders aussehen. Außerdem existieren keine Einheiten für Seegefechte. Dafür dürfen aber Brücken gebaut werden, was ein interessantes Feature ist. Erdlinge zeigen sich wie so oft als anpassungsfähige 0815-Durchschnittstypen. Mercs sind die Pelés des Strategiespiels und besitzen entsprechend Offensivkraft. Die Darken könnten auch Beckenbauers heißen, weil sie die Defensiv perfekt beherrschen. Scors sind die großen Cousins der gemeinen Honigbiene: Alleine ziemlich schwächlich, aber in insektenartigen Horden gefährlich. Interessant sind die Spezialeinheiten, von denen jede Partei dummerweise nur eine besitzt. Menschen setzen auf den M-Cat, der Feinde und gegnerische Geschütztürme lähmen kann. Darken machen mit dem Cloaker eigene Verbände unsichtbar. Mercs können mit der Widow Maker feindliche Truppen per „Gehirnwäsche“ davon überzeugen, daß sie gute Kumpels sind und zusammen mit ihnen kämpfen sollten. Scors besitzen den Dig-



Missionen, bei denen keine Basis gebaut werden kann, sind selten: Hier tastet sich ein Häuflein Menschen durch den Schnee.

PC ACTION 8/98



Einheiten können nur dann Gewässer oder Lavameere überqueren, wenn der PC-Com-mander eine Brücke gebaut hat.



Rumms! Die Explosionen sehen sehr realistisch aus. In der deutschen Fassung wird es wohl keine Blutflecken geben.

So spielt sich Dominion:

Meistens kommt es bei Dominion darauf an, eine Basis zu errichten und sämtliche Gegnereinheiten wegzublasken. Bei unserer Beispielmission ist es etwas anders. Wir sind in die Rolle der Darken geschlüpft und sollen einen Gefangenen aus den Klauen der Mercs befreien. Allerdings steht in diesem Fall nur nieder- es Fußvolk zur Verfügung...

Berge dienen nur als Hindernisse, wirken sich also beim Kampf nicht strategisch aus.

1. Zunächst bauen wir eine Basis und ein paar Truppeneinheiten.

2. Auf der Suche nach der feindlichen Basis wollen uns einige Mercs aufhalten. Lächerlich!

3. Die Suche geht weiter. Vorsichtig tasten wir uns am Ufer voran.

5. Hier wird unser Kumpel gefangen gehalten.

6. Wir knacken das Energiegefängnis, indem wir wichtige Merc-Gebäude zerstören.

7. Zum Schluss führen wir den befreiten Kollegen zur heimischen Basis.

4. Unser Techniker kann diese Energiebarriere mit einem Computervirus lahmlegen.

ger, der sich heimlich, still und leise bis in die gegnerische Basis buddelt und dort wie einst das Trojanische Pferd kleine, böse Krieger aussteigen lässt. Noch ein Wort zu den Erkundungsfahrzeugen: Die zeichnen sich regelmäßig dadurch aus, daß sie beim ersten Feindkontakt über den Jordan gehen. Halten nix aus, die Dinger – Pfadfinder sind auch nicht mehr das, was sie mal wa-

ren. Sinnvoller einsetzbar ist der Ingenieur, der z. B. Computerviren in die Steuerung feindlicher Bauwerke pflanzt und sie damit einfach und schnell lahmlegt. Notwendig kann dies z. B. bei lastigen Energiebarrieren sein.

Kuck' mal, wer da kriecht

Was Dominion trotz weniger Innovationen so stark macht, ist das Gameplay. Die Steuerung ist gen-

retypisch und intuitiv, geht schnell in Fleisch und Blut über (lesen Sie dazu „Das Benutzeroberfläche“), und sie besitzt einige nette Zusatzfeatures. Beispielsweise können Einheiten direkt per Rechtsklick bestimmte Befehle erteilt werden: Infanteristen knien sich hin oder kriechen, Einheiten patrouillieren oder bewachen ausgesuchte Ziele, manche marschieren zu feindlichen Gebäuden und explodieren

dort wie eine Bombe, Gebäude reparieren sich bei auftretenden Schäden selbst usw. Freunde gepflegter Massenschlachten kommen auf ihre Kosten, weil die Zahl der Einheiten, die innerhalb eines Verbandes gruppiert werden können, nicht beschränkt ist. So ist es u. a. ohne weiteres möglich, ein Heer von mehreren Dutzend Infanteristen auf einmal bequem zu kontrollieren.



KLEINER BAUPLAN

Fast in jeder Mission muß der Spieler, ausgehend von der Landezone, ein neues Camp errichten. Am Anfang allen Daseins ist das Hauptgebäude (Main Plant), aus dem sich weitere Möglichkeiten ergeben. Wir haben anhand der Scorpis einen Bauplan zusammengestellt:

GEBAUDE

TYP	AUFGABE	ERMÖGLICHT DEN BAU VON...
Main Plant	Baut mobile Einheiten	Power Plant, Energy Beacon, Umbilical Kolonie
Power Plant	Liefert Strom	
Energy Beacon	Generiert Energiewände	
Umbilical	Erweitert das Stromnetz	
Colony	Generiert Kolonisten	Refinery, Headquarter, Drone
Refinery	Stellt Baumaterial her	
Headquarter	Liefert Mini-Map und bietet Sammelpunkt	Scout
Main-Plant-Upgrade	Verbessertes Main Plant	Powered Drone
Headquarter-Upgrade	Verbessertes Headquarter	Drone Leader
Colony-Upgrade	Verbesserte Kolonie	Heavy Drone, Armor Plant, Weapons Plant, Propulsion Plant, Chassis Plant, Semiconductor Plant
Armor Plant	Verstärkt Panzerung der Einheiten	Hornet, Autocannon Tower
Weapons Plant	Verstärkt Feuerkraft der Einheiten	Rocket Tower, Hive Attacker
Propulsion Plant	Verstärkt Antrieb der Einheiten	Hover Pad
Chassis Plant	Entwickelt Spezialeinheit	Digger
Semiconductor Plant	Ermöglicht den Bau komplexerer Strukturen	Bridge, Infestor
Autocannon Tower	Feindabwehr per Großkaliber-Geschossen	
Rocket Tower	Feindabwehr per Raketen	
Bridge	Zum Überqueren von Wasser oder Lava	
Semiconductor-Upgrade	Verbessertes Semiconductor Plant	Migrator, Telepad, Meson Tower
Chassis-Plant-Upgrade	Verbessertes Chassis Plant	Queen
Weapons-Plant-Upgrade	Verbessertes Weapon Plant	Hive Destroyer, Wasp, Meson Tower
Armor-Plant-Upgrade	Verbessertes Armor Plant	Mantis
Propulsion-Plant-Upgrade	Verbessertes Propulsion Plant	Drone Pod
Meson Tower	Feindabwehr per Hochenergielaser	
Telepad	Erlaubt Teleportation	

GEBAUDE



GEBAUDE



MOBILE EINHEITEN

TYP	AUFGABE	TYP	AUFGABE
Drone	Normaler Fußsoldat	Digger	Spezialeinheit: Gräbt sich ungesehen und gefahrlos voran; Truppentransport
Scout	Fahrzeug, das als Pfadfinder fungiert	Infestor	Kann feindliche Gebäude per Virus infizieren oder komplett übernehmen
Powered Drone	Großer Robot mit zwei Lasern; kann Soldaten zertrampeln; „wandernde“ Bombe	Hive Destroyer	Panzer mit großer Feuerkraft und Reichweite; „wandernde“ Bombe
Drone Leader	Kommandant, der die Kampfkraft von Truppen erhöht und heilen kann	Wasp	Superbewegliches Hovercraft für den Truppentransport
Heavy Drone	Schlagkräftigerer Fußsoldat	Migrator	Fahrzeug, das über große Strecken teleportieren kann
Hornet	Riesiger, schneller Geher mit großer Schußreichweite; Truppentransport; „wandernde“ Bombe	Mantis	Großer Bruder des Hornet, mit Raketen bewaffnet
Hive Attacker	Normaler Panzer, der auch als „wandernde“ Bombe eingesetzt werden kann	Queen	Robot-Skorpion zum Truppentransport





VERGLEICH

An StarCraft führt momentan kein Weg vorbei, weil die spielerische Vielfalt des Science-Fiction-Grüblers nach wie vor unerreicht ist. Vom Spielspaß her können deshalb selbst die grafisch ansprechenderen Kronprinzen KKN2 und Total Annihilation nicht ganz mithalten. Dominion landet fraglos in der Spitzengruppe. An die drei Platzhirsche kommt es aber nicht heran.

StarCraft	90%
KKN2	86%
Total Annihilation	86%
Dominion	79%

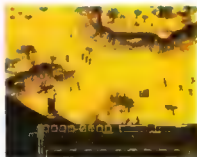
Wehrsportgruppe?

Die Liebe zum Detail beschert dem Spieler eine ansehnliche Optik. Schöne, handgemalte Felsstrukturen und Baumchen, gerenderte Bauwerke und mit knapp 100.000 Animationen versehene Einheiten geben ein gutes Bild ab. (Die Turnübungen, die arbeitslose Infanteristen regelmäßig zum Besten geben und offensichtlich als kleiner Scherz von den Programmierern eingebaut wurden, sind aber eher

peinlich.) Das Terrain hat keine typischen 3D-Merkmale. Hügel z. B. dienen nur als Hindernisse und wirken sich nicht auf die Laufgeschwindigkeit, Sichtweite oder Schußreichweite der Einheiten aus. Etwas Schwachbrüstig kommen die gerenderten Zwischensequenzen daher, die an der Atmosphäre des Spiels knabbern. Einerseits, weil sie sehr unscharf und pixelig aussehen. Andererseits, weil sich Teile der Szenen immer und immer wie-

derholen. Also ehrlich, so etwas ist höchstens im Fall der TV-Serie Lindenstraße verzeihlich. Die Synthi-Hintergrundmusik paßt gut zu Geschehen und Science-Fiction-Szenario, ist jedoch auf Dauer etwas eintönig. Dasselbe gilt für die Sprüche, die die Einheiten des Spielers regelmäßig aufsagen. Gut dagegen ist, daß jede Rasse eine charakteristische Stimme verpaßt bekam.

Harald Fränkel



Anfangs liegt der größte Teil der Karte im Verborgenen. Am linken Bildrand ist zu erkennen, wie immer mehr von der Karte aufgedeckt wird.



Die Liebe zum Detail zeigt sich bei **Fußspuren im Schnee**, die irgend-ein Tier des Planeten hinterlassen haben muß.

KOMMENTAR



» Dominion bietet sich geradezu für ein Spielchen zwischen durch an. Große Langzeitmotivation mag sich bei mir jedoch nicht einstellen, denn in zwei Punkten bin ich ziemlich enttäuscht. Zum einen kränkt die Atmosphäre vor sich hin, wodurch schon viel vom Spielreiz verloren geht. Zu anderen hält sich die strategische Herausforderung trotz halbwegs gelungener KI – was in diesem Genre als hohes Lob zu verstehen ist – in Grenzen. Natürlich ist und bleibt Dominion ein gutes Spiel, aber bei der starken Konkurrenz reicht das alleine nicht mehr aus. Dominion fehlt es zudem an eigenem Charakter, wodurch es sich von den anderen Genrevetretern abgrenzen könnte. <<

KOMMENTAR



» Ich stehe auf Krabbeltiere wie Spinnen und Skorpione. Und auch Mech-Robots lösen in meinem Körper so etwas wie Vergnügungs-Hormone aus. Dominion hat mir jedenfalls besonders wegen der coolen Einheiten gefallen, die zudem noch im Rahmen von ungewöhnlich vielköpfigen Massenschlachten aufeinander einkloppen. Das größte Manko an ION Storms Beitrag zu einem überschwemmten Genre mag sein, daß der Spieler erst dann kleine Innovationen findet, wenn er mit der vielzitierten Lupe sucht. Dies ändert aber nichts an der Tatsache, daß es sich einfach prima spielt, was mich zu folgendem Fazit veranlaßt: Dominion ist so wertvoll wie ein kleines Steak – wer Fleisch à la gutbürgerlich liebt, also „stinknormale“ Echtzeit-Strategiespiele, bekommt ein lecker Häppchen serviert. <<

Mindestsystem: P166, 32 MB RAM, Win95 o. NT 4.0

Empfohlen: P200, 64 MB RAM

Grafik: DirectDraw

Sound: Direct Sound

Multiplayer: 2 Sp. Modem, 8 Sp. LAN u. TCP/IP

Controller: Maus, Tastatur

CD/HD: 791 MB / 190 MB

Hersteller: ION Storm/Eidos Interactive

Grafik: 85%

79%

Einzelspiel

Multiplayer

» Gutes Strategiespiel ohne spektakuläre Neuerungen <<

Musik: CD-Audio

Handbuch: deutsch

Sprache: deutsch

Preis: ca. DM 100,-

Veröffentlichung: Ende Juli

Genre: Echtzeitstrategie

Spioniertest

Relief

Strategie

Wirtschaft

Team Apache • Flugsimulation

TEAMPLAY

Mit einem kampfgeübten Desert Storm-Veteranen als Produzenten hat Simis eine Apache-Simulation geschaffen, die vor allem die Hitze des Gefechts und die Koordination des Staffelfluges unter Gefechtsbedingungen in den Mittelpunkt rückt. Dabei wird kunstvoll eine Gratwanderung zwischen Simulation und Actionspiel vollführt.

Auf Befehl des Staffelführers gleiten die sechs Kampfhubschrauber in die Lufte und formieren sich im Pulk um ihren Anführer. Das Ziel ist diesmal ein Nachschubweg der kolumbianischen Mafia. Die beiden erfolgsabhängig verlaufenden Kampagnen (max. 40 Missionen) führen Sie als Mitglied einer UN-Sondereinheit in den südamerikanischen Drogenkrieg sowie ins terrorbedrohte Lettland. Team Apache läßt Sie immer als Staffelführer eines oder von bis zu

drei Apache-Paaren in die Luft gehen. Dort haben Sie also die Befehlsgewalt über maximal fünf Helikopter, die über verschiedene Funkkanäle einzeln oder in der Staffel dirigiert werden können. Dafür stehen eine Reihe von Einzelkommandos zur Verfügung, wie z. B. einem anderen Apache-Paar zu helfen, verschiedenartige Ziele unter Beschuß zu nehmen oder bestimmte Formationen einzunehmen. Geübt wird dies sowie das gesamte Handling des Apache in einem kurzen, per Sprachausgabe moderierten Flugtraining. Neben vorgefertigten und parameterdefinierbaren Schnellleinsätzen dürfen Sie im Kampagnenspiel Ihre Piloten und Waffenoffiziere managen sowie für Wartung und Nachschub sorgen.

Effektvolle 3D-Engine

Team Apaches „Motor“ ist die Simis-eigene 3D-Engine, die seit Terracide immer weiter entwickelt

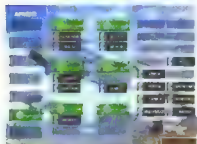


Direct3D- und Glide-Unterstützung zaubern reichlich Effekte auf den Monitor, die Software-Engine jedoch können Sie getrost vergessen.

wurde. Die für den Hubschrauberkampf so wichtigen Gelände-Details wie Wälder, Hügel und Senken sucht man auch hier immer noch vergebens. Erste Ansätze aber sind in den Stadt-Szenarien, an vereinzelt Baumgruppen und den unterschiedlichen Witterungen zu erkennen. Dafür gibt es unter Glide- und Direct3D-Beschleunigung jede

Menge Licht-, Feuer- und Raucheffekte zu sehen, ohne daß die Framerate spürbar darunter leidet. Ein Manko liegt in der steril wirkenden Spielatmosphäre, die dem Spieler kaum das Gefühl gibt, sich in einer belebten Helikopter-Basis zu befinden. Begrüßenswert ist aber allemal die deutsche Sprachausgabe.

Christian Müller



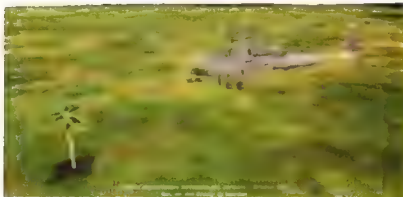
Das Personal-Management in der Helikopter-Basis hat leider kaum spielerische Auswirkungen.

KOMMENTAR



» Simis legt den Schwerpunkt auf leichte Erlernbarkeit und schnellen Spielspaß mit viel Action. Zu kurz kommt dabei etwas die Realitätsnähe, dafür machen die abwechslungsreichen Missionen richtig Spaß, und der Mission-Builder gibt Aussicht auf reichlich Beschäftigung. Schade, daß Personal- und Nachschub-Management kaum Auswirkungen auf den Spielverlauf haben, wäre mal etwas richtig Neues gewesen. Insgesamt ein kurzweiliges Flugvergnügen, dem die ganz große Atmosphäre eines Comanche oder Longbow leider etwas abgeht. <<

Mindestsystem	P133, 16 MB RAM, Win95
Empfohlen	PII 233, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte
Grafik	DirectDraw, Direct3D, 3Dfx-Glide
Sound	DirectSound
Multiplayer	8 Sp., LAN, TCP/IP
Handbuch	deutsch
Controller	Tastatur, Joystick
Sprache	deutsch
CD-ROM	409 MB/217 MB
Preis	ca. DM 80,-
Hersteller	Simis/Mindscape
Erscheinung	Juni 1998



Nur vereinzelt ragen einsame Palmen oder Bäume aus der Landschaft, zu wenig, um mit dem Apache in Deckung gehen zu können.

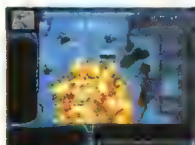
COREL CHESS



Corel Chess ist ein gewöhnliches Schachprogramm, das sämtliche gängigen Optionen bietet. Dazu gehören optisch verschiedene Spielbretter und Figuren, 3D- und 2D-Ansicht, die unterschiedlichsten Turnierregeln sowie eine schöne Auswahl an gegnerischen Schwierigkeitsgraden. Letztere unterteilt sich in Aggressivität und Vorausberechnung. Negativ fällt vor allem die umständliche Steuerung auf. Außerdem fehlt es an einem richtigen Trainingsprogramm für Anfänger wie Fortgeschrittene. **ag**

Minisystem: 486, 8 MB RAM, Win95	Graph: 55%
Technik: DirectDraw, Dir.Sound, 256 PC, 1024 P	Sound: 100%
Navigation: 3D Games	
Preis: 49,- DM 90,-	40% 50%
Genre: Denkspiel	Einzelkampf Multiplayer

CYBERSTORM 2



Cyberstorm 2 ist je nach Einstellung ein rundenbasierendes oder ein Echtzeit-Strategiespiel, in dem größtenteils computergenerierte Missionen erfüllt werden sollen. Panzer, Luftkissenfahrzeuge und Hecrs, die an Mechs erinnern, lassen sich vor jedem Einsatz modifizieren. Gleiches gilt für die Piloten. Forschung und Basisaufbau ist zwischen den Missionen enthalten. Die größten Mankos liegen in der schwachen Grafik, dem eintönigen Missionsaufbau und der schlechten Gegner-KI. **ag**

Minisystem: 486, 2 MB RAM, Win95	Graph: 55%
Technik: DirectDraw, Dir.Sound, 256 Mod, 8 Sp, 1024 P	Sound: 50%
Navigation: 2D Games	
Preis: 49,- DM 90,-	65% 70%
Genre: Strategie	Einzelkampf Multiplayer

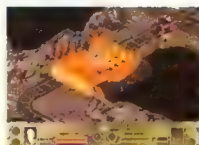
IG GOLD EDITION



Die GE des Industriegiganten umfaßt das Originalspiel, das Expansion Set und jeweils zehn neue Szenarien und Missionen. Damit dürfen angehende Industriekapitäne nun in rund 50 Szenarien mit derselben Anzahl an Produkten hantieren, was für Genre-Fans noch immer stundenlangen Spielspaß bedeutet. Die isometrische 3D-Grafik der Landschaft ist noch zeitgemäß, aber unspektakulär. Für Besitzer der Vorversionen lohnt sich ein Umstieg auf die Gold Edition natürlich nicht. **cb**

Minisystem: 486, 8 MB RAM, Win95	Graph: 59%
Technik: DirectDraw, Dir.Sound, 256 Mod, 8 Sp, 1024 P	Sound: 65%
Navigation: 3D Games	
Preis: 49,- DM 90,-	79% -%
Genre: 3D Simulation	Einzelkampf Multiplayer

DROIAN



Mit Droian hat CDV ein RPG der koreanischen Firma Enk St Entertainment für den europäischen Markt aufgemöbelt. Sie steuern Ihren Helden über isometrisches Terrain und können Parties aus bis zu acht Personen bilden. Die zahlreichen Kämpfe laufen rundenbasiert ab. Leider macht die Verkaufsversion immer noch einen etwas unausgegorenen Eindruck, man vermisst u. a. Elemente wie deutsche Texte und Sprachausgabe. Eingefleischte Fans asiatischer RPGs sollten Droian dennoch einmal anspielen. **ha**

Minisystem: 486, 16 MB RAM, Win95	Graph: 58%
Technik: DirectDraw, Dir.Sound, 256 Mod, 8 Sp, 1024 P	Sound: 50%
Navigation: 3D Games	
Preis: 49,- DM 90,-	54% -%
Genre: Rollenspiel	Einzelkampf Multiplayer

F-22 ADF ORM



Operation Rotes Meer bietet 30 Missionen, die sich auf drei Kampagnen und eine AWACS-Operation verteilen. Zusätzlich erhalten Sie den neuesten Patch (v5.144), der einige AI- und Multiplayer-Probleme beseitigt. Schade ist, daß die Einsatzgebiete (Rotes Meer und Anrainerstaaten) bereits aus dem Vorgänger bekannt sind, es also keine neue Landschaftsmodele zu bestaunen gibt. Dafür sind die Missionen jedoch spannend und nach authentischer Militärdoktrin entworfen. **cm**

Minisystem: 486, 16 MB RAM, Win95, F-22 ADF ORM	Graph: 62%
Technik: DirectDraw, Dir.Sound, 256 Mod, 8 Sp, 1024 P	Sound: 81%
Navigation: 3D Games	
Preis: 49,- DM 90,-	80% 90%
Genre: Action	Einzelkampf Multiplayer

HOT BUSINESS



Bei Hot Business (Demo auf der Cover-CD) handelt es sich um eine kleine, aber feine Simulation des Speditionsgewerbes. Bauen Sie Ihre Firma nach und nach zum paneuropäischen Transportimperium aus, kaufen Sie Filialen und Trucks und fertigen Sie Ihre LKWs eigenhändig ab. Stippvisiten in der Unterwelt sind dabei äußerst lukrativ. Trotz mieser Technik vermag die WiSim dann einfacher Bedienung und interessantem Gameplay Genrefans für einige Zeit vor den Monitor zu fesseln. **cb**

Minisystem: 486, 16 MB RAM, Win95	Graph: 55%
Technik: DirectDraw, Dir.Sound, 256 Mod, 8 Sp, 1024 P	Sound: 55%
Navigation: 3D Games	
Preis: 49,- DM 90,-	57% 50%
Genre: Simulation	Einzelkampf Multiplayer

SENTINEL RETURNS



Geoff Crammonds Spielelehrt Sentinel aus dem Jahre 1987 erlebt eine Neuauflage, die aber – ebenso wie das Original – sicherlich nicht jedermanns Sache ist. Das Denkspiel um Bäume, Felsen und unbekannte Wächter kommt auch mit 3D-Hardware-Beschleunigung reichlich karg daher und bietet auf Dauer einfach zu wenig Abwechslung, um die neue Zocker-Generation für das Konzept zu begeistern. Veteranen, die das Original mochten, dürfen jedoch zuschlagen. **ha**

Minisystem: 486, 16 MB RAM, Win95	Graph: 52%
Technik: DirectDraw, Dir.Sound, 256 Mod, 8 Sp, 1024 P	Sound: 52%
Navigation: 3D Games	
Preis: 49,- DM 90,-	62% 64%
Genre: Action	Einzelkampf Multiplayer

WARLORDS 3 DR



Als vor einem Jahr Warlords 3 erschien, entsprach es in Grafik, Sound und Spielweise nicht mehr den Standards. Darklords Rising beinhaltet kein technisches Update, d. h. außer zwei neuen Kampagnen hat sich eigentlich nichts geändert. Richtiger Spielspaß kommt leider nur im Mehrspieler-Modus auf, für den nun Internetserver zur Verfügung stehen. Ansonsten ist diese Zweitvermarktung bestenfalls Strategiefans anzuraten, die eine Vorliebe für Fantasy haben. **ag**

Minisystem: 486, 16 MB RAM, Win95	Graph: 50%
Technik: DirectDraw, Dir.Sound, 256 Mod, 8 Sp, 1024 P	Sound: 50%
Navigation: 3D Games	
Preis: 49,- DM 90,-	65% 71%
Genre: Action	Einzelkampf Multiplayer

Neu: Wir bauen Ihren Wunsch-Rechner!!!

...natürlich finanzieren wir ihn auch!

So finden Sie Ihr Spiel:

- 1: Action 2: Simulation 3: engl. Spiel
4: Adventure 5: Sport 6: Sport 7: d. d. Anleitung
8: Rollenspiel 9: Geschickl. 10: kompl. deutsch
11: Sammlung 12: Strategie 13: Zusatz CD

"Internet: <http://www.flightsimulator.de>"

CROSS

Computersysteme GmbH

Kreuzstraße Laden & Versand

CROSS Münster

Kornebachstr. 95 44143 Dortmund

gg. Musikalrums Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 11.00 - 18.30 Sa 11.00 - 14.00

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

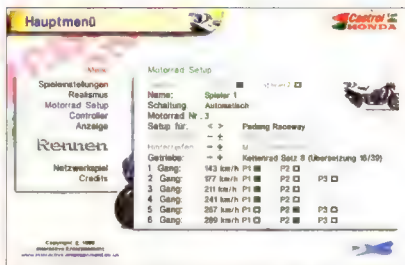
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

PC SPIELE

Age of Empires	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires II	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires III	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires IV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires V	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires VI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires VII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires VIII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires IX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XIII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XIV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XVI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XVII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XVIII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XIX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XXI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XXII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XXIII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XXIV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XXV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XXVI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XXVII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XXVIII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XXIX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XXX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XXXI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XXXII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XXXIII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XXXIV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XXXV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XXXVI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XXXVII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XXXVIII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XXXIX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XLI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XLII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XLIII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XLIV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XLV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XLVI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XLVII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XLVIII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires XLIX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires L	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LIII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LIV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LVI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LVII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LVIII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LVIX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXIII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXIV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXVI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXVII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXVIII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXIX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXXI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXXII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXXIII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXXIV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXXV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXXVI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXXVII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXXVIII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXXIX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXXX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXXXI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXXXII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXXXIII	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXXXIV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Age of Empires LXXXV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	1	



An die Cockpitsansicht müssen sich Castrol-Piloten zwangsläufig gewöhnen, andere Perspektiven gibt es nicht.



Schlichkeit ist Trumpf bei allen Castrol-Menüs. Eine Untermenü-Ebene, dort ein paar anklickbare Felder, und schon geht's auf die Piste.

Castrol Honda Superbike • Rennspiel

ELEFANTENKUHN

Rund 500.000 D-Mark müssen Sie hinblättern, wenn Sie ein Castrol Honda Superbike käuflich erwerben wollen. Wie sich über 300 Stundenkilometer Spitzengeschwindigkeit auf einer Rennstrecke anfühlen, können Sie aber auch wesentlich günstiger in Erfahrung bringen.

Interactive Entertainment überläßt Ihnen den Rennhobel auf zehn Rennstrecken, darunter erstmals die Honda-Teststrecke von Motegi. Natürlich dürfen Sie eine Meisterschafts-Saison absolvieren, bis zu 23 Computergegner erschweren Ihnen dann das Biker-Dasein, Dank der sechs Schwierigkeitsgrade fahren die digitalen Kontrahenten entweder rasant wie

zweirädrige Schumis oder beschaulich wie Mokick-Piloten, was für Langzeitmotivation sorgt. Diese wird auch durch ein ausreichend detailliertes Motorrad-Setup gesteigert. Problemlos dürfen Sie an der Getriebeübersetzung herumfeilen oder die Reifenmischungen durcheinanderwürfeln, was sich auf das Fahrverhalten und die Rundenzeiten auswirkt.

Runde Sache

Weniger schön ist, daß man Innen Ausritte auf anderen Superbikes verweigert – dort bleibt der Sattel generell kalt. Außerdem müssen Sie sich zwangsläufig in der Cockpitperspektive auf die Kurse stürzen, weitere Ansichten werden nicht angeboten. Dafür verbucht CHS grafische Pluspunkte. Dank der 3D-Beschleunigung

werden ab einem P200 durchweg hohe Bildwiederholungsraten erreicht, die Details der Landschaften sind sehenswert. Beim Fahrverhalten gelang der Balanceakt zwischen Hyper-Realismus und Arcade-Feeling, so daß nicht nur Hobby-Biker sich den Helm zur Probefahrt ruhig einmal aufsetzen sollten.

Christian Bigge



KOMMENTAR

» Wenn Sie ein puristisches Motorrad-Rennspiel ohne viel Options-Schnickschnack suchen, sind Sie bei Castrol Honda Superbike bestens aufgehoben. Zwar garantiert die Fahrphysik selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad immer noch nicht 100prozentigen Realismus, für Spielspaß ist aber gesorgt, da die Computergegner diesen Namen endlich einmal verdienen. Ängstliche Käufernaturen dürfen noch auf Virgins Superbike Championship oder Ascara's Grand Prix 500cc warten, beide Titel sollten noch im Sommer erscheinen. «

Minisystem:	P133, 16 MB RAM, 3D-Grafikkarte, Win95
Empfehlung:	P233, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte
Sound:	DirectSound
Multiplayer:	2 Sp./PC/ 6 Sp./LAN
Handbuch:	deutsch
CD/HD:	247 MB/67 MB
Hersteller:	Interactive Entert./Funsoft
Veröffentlichung:	Juni 1998



» Schnörkellose Raserei mit Simulations-Anleihen «



Erst die automatische Kamera des Replay-Modus offenbart tiefergehende Einblicke in das Renngeschehen.

ADIDAS POWER SOCCER 98

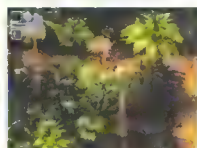


Nach dem verdrängten Erstversuch (PCA-Wertung: 7%) versucht sich Psynopsis erneut im Fußballgeschäft. Dabei setzte man derart übertrieben auf zeitgemäße 3D-Grafik, daß die Spielrichtung der eigenen Mannschaft aufgrund wirrer Kamerafahrten vielfach im Unklaren bleibt. Die Steuerung erlaubt dennoch flüssiges Kombinationsspiel. Zu flüssig für den Computergegner, der allenfalls als Slalomstange dient. Da reißen auch 32 Stadien und 200 Club- und Nationalteams nichts mehr raus. **cb**

Minisystem	P333, 16 MB RAM, Win95	Audio	25%
Technik	Direct3D, DirectSound, 256 K, 32 Bit	Sound	25%
Navigation	Psynopsis		
Preis	ca. DM 80,-		
Genre	Sportspiel	Einzelkämpfer	Multiplayer

42% 46%

ALIEN EARTH

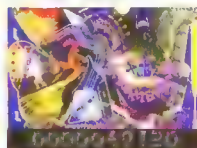


Die Alienrasse der Rakshas hat sich der Erde bemächtigt und macht Jagd auf den Helden Finn, der im Dschungel einer Endzeitwelt ums Überleben kämpft. Stimmungsvolle, isometrische Grafik im Fallout-Stil und Abwechslungsreichtum bei den Puzzles sprechen für Alien Earth. Leider bleiben die Charaktere reichlich blaß, und das ungenau reagierende Interface zur Steuerung des Protagonisten sorgt immer wieder für Frust. Hier wird wieder mal eine gute Idee halbherzig umgesetzt. **ha**

Minisystem	P90, 16 MB RAM, Win95	Audio	25%
Technik	Direct3D, DirectSound	Sound	25%
Navigation	Team/PCE		
Preis	ca. DM 80,-		
Genre	Action-Adventure	Einzelkämpfer	Multiplayer

53% -%

CYBERBALL



Wenn jemand Geld für diese Flippersammlung ausgeben sollte, würde das Wort „Groschengrab“ wieder seine ursprüngliche Bedeutung erlangen. Die vier Tische von Cyberball besitzen zwar Rütteloption, Bumper, Rampen und Videomodi. Realistischer werden sie dadurch aber nicht: Eine Ballphysik, die irgendwo zwischen „liebeskranker Springfrosch“ und „manchmal klebt“ sich gern am Schläger“ liegt, unzeitgemäße Grafiken und magere Sounds meucheln jeglichen Spielspaß. **hfr**

Minisystem	P133, 16 MB RAM, DOS 5.0	Audio	50%
Technik	32 K, 320 K, 320 K, 320 K	Sound	50%
Navigation	Das Interactive		
Preis	ca. DM 25,-		
Genre	Flippersim	Einzelkämpfer	Multiplayer

15% 15%

DSF FOOTBALL '98



Einen guten Draht zu Amerikas Volkssport Nummer Eins sollte man schon haben, um sich bei DSF Football '98 zurechtzufinden. Neben den Aufstellungen und Statistiken der Saison 1996/1997 wartet das Spiel mit einem Spielzug-Editor für eigene Taktiken auf. Trotz der nicht mehr zeitgemäßen SVGA-Grafik behält man als Spieler dank der guten Kameraführung den Überblick und kann die Atmosphäre amerikanischer Football-Stadien gut nachempfinden. **cb**

Minisystem	P133, 16 MB RAM, Win95	Audio	50%
Technik	Direct3D, DirectSound, 256 K, 32 Bit	Sound	50%
Navigation	dsf		
Preis	ca. DM 60,-		
Genre	Sportspiel	Einzelkämpfer	Multiplayer

63% 65%

DSF FUSSBALLMANAGER 98



Die 98er-Version bietet im Vergleich zum guten Vorgänger vom März 1997 (PCA-Wertung: 73%) wenig Innovationen. Zwar mangelt es nicht an Funktionen, und an einigen Optionen wie dem Transfersystem und dem konfigurierbaren Schwierigkeitsgrad wurde gefeilt, technisch erreicht der Manager aber allenfalls Mittelmäßigkeit. Auch die Steuerung geriet nicht sehr übersichtlich. Nach wie vor genial ist der Spielzug-Editor, der Ihnen ein besonderes taktisches Instrument an die Hand gibt. **cb**

Minisystem	P90, 16 MB RAM, Win95	Audio	25%
Technik	Direct3D, DirectSound, 256 K, 32 Bit	Sound	25%
Navigation	Psynopsis		
Preis	ca. DM 50,-		
Genre	Sportspiel	Einzelkämpfer	Multiplayer

68% -%

GOLDEN GOAL 98



Gute Ansätze mag man dem Action-Gebolze von Take 2 nicht absprechen. Dazu gehören die Spielersprüche in den Originalsprachen oder die Zielscheibe, die bei Schüssen das Zielen erleichtert. Der Haken steckt im Detail: Aufgrund der Schnelligkeit des Gegners wird selbst der einfachste Paß zum Risiko, Torschüsse haben Seltenheitswert. Schade, denn die intuitive Gamepad-Steuerung hätte ein gefälliges Gekicke zugelassen, das so allenfalls im Mehrspieler-Modus zustande kommt. **cb**

Minisystem	P100, 16 MB RAM, Win95	Audio	25%
Technik	Direct3D, DirectSound, 256 K, 32 Bit	Sound	25%
Navigation	Take 2		
Preis	ca. DM 40,-		
Genre	Sportspiel	Einzelkämpfer	Multiplayer

61% 61%

MICROSOFT BASEBALL 3D



Microsofts Baseball-Sim zieht knapp an EAs Triple Play 99 vorbei. Bei der Grafik haben die Herren aus Redmont mehr zu bieten, die Stadione wirken plastischer, die Spieleranimationen detaillierter. Optional wird gewohnte Kost auf hohem Niveau serviert: alle Teams, Spieler und Logos der Major League, etliche Spielmodi, aber kein Homerun-
Selbstständig wechselnde Perspektiven sorgen für Abwechslung.

Minisystem	P133, 16 MB RAM, Win95	Audio	50%
Technik	Direct3D, Glide, LAN, 32 K, 320 K	Sound	50%
Navigation	Microsoft		
Preis	ca. DM 90,-		
Genre	Sportspiel	Einzelkämpfer	Multiplayer

85% 85%

Der englische Kommentator geriet nicht ganz so euphorisch, dank der guten Steuerung erringt Microsoft aber dennoch die Baseball-Meisterschaft. **cb**

Hall of Games

at HOME

Auf in die unendlichen Welten
des Abenteuers! Denn CeBIT HOME, die
Erlebnismesse 1998, präsentiert mit DIGITAL
ENTERTAINMENT grenzenlose Spiele-Action
in der Hall of Games. Hier zeigt sich neben
den Stars der Virtual Reality die Prominenz
aus Kino und Fernsehen. Sei mittendrin,
wenn's richtig abgeht.
CeBIT HOME '98 – und Hannover
wird zum absoluten Live-Erlebnis.
Enter the next level. At HOME.



www.cebithome.de

HANNOVER 26.8.-30.8.1998

CeBIT HOME

**Die PC-TV-Video-
HiFi-Games-Multimedia-Tele-
Erlebnismesse 1998**



Deutsche Messe AG
Hannover

Wer schnell ans Ziel kommen will,
muß den kürzesten Weg kennen:

Sonderheft Formel 1

Im Heft: Der ultimative Spieleführer für Motorsportbegeisterte! Alle Formel 1-Spiele und Rennsimulationen. Außerdem: Tips & Tricks und Fahrhilfen zu: F1 Racing, F1 Grand Prix 2 und zahlreichen weiteren Formel 1-Spielen sowie Rennsimulationen

Auf CD-ROM: Prost Grand Prix, Super Touring, Autobahn Raser, Championship 1998, Grand Prix Legends und andere Top-Demos!

**Ab dem 29. Juli erhältlich.
Für nur DM 14.90!**



HIGHLIGHTS AUF NEUER CD-ROM:
GP Racing
Für alle Spiele des Motorsport-Welt
Prost, Grand Prix
Super Touring
Autobahn Raser
Johnny Herbert's Grand Prix
Championship 1998
Mazda's Turbo
Grand Prix Legends
Autobahn Raser

Tips, Tricks und Fahrhilfen zu: F1 Racing, F1 Grand
zahlreichen weiteren Formel-1-Spielen und Rennsimulationen

Spielen in einer neuen Dimension!

**games
online**

<http://www.gamesonline.de>

GAMES ONLINE ist Ihr Einstieg in die Multiplayer-Welt! Erleben Sie Abenteuer in Phantasie-Welten – zusammen mit mehreren hundert Mitspielern. GAMES ONLINE bietet Ihnen echte Interaktivität und ermöglicht das Spielen in einer neuen Dimension! Die Zugangssoftware finden Sie auf der Heft-CD unter „Games Online“.

REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkonsistenzen mit bestimmter Software und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um eine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Bei reinen DOS-Programmen versuchen Sie bitte, die Software sowohl im Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie nun fest, daß immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

Computec Verlag
Reklamationen PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

WICHTIG

- EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH BENÖTIGT.
- UM PORTO ZU SPAREN, REICHT ES, WENN SIE NUR DIE HALBE DER CD EINSCHICKEN. ZER-SCHNEIDEN SIE DIE CD DAZU MIT EINER SCHERE (NICHT BRECHEN - VERLETZUNGSGEFAHR!).

GARANTIECOUPON
PC ACTION 8/98

- ☐ DEMO-CD-ROM
☐ BONUS-CD-ROM
☐ PLUS-CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

DEMO-CD-ROM

PC ACTION 8/98

PC ACTION

DEMO-CD

Conflict FreeSpace

Demos

DSF Fußballmanager

F-15

High Heat Baseball 1998

KKND 2 Evolved

Motorhead

Pandemonium 2

RoboRumble

Super Match Soccer

World League Soccer 98

Anno 2 Verlängerung V1.30 (dos)

Burnout V1.22 30fs (eng)

Burnout V1.22 Software (eng)

Control Honda Superbikes V2.0 (eng)

Dark Reign V1.20 (eng)

Dark Reign V1.20 -> V1.30 (eng)

Descent FreeSpace V1.20 (int)

Dialba V1.05 (eng)

Incoming OEM Voodoo Patch

Jedi Knight V1.01 (eng)

Links LS 98 V1.35 (eng)

M1 Tank Platoon 2 V1.20 (eng)

Night & Magic 6 V1.10

Motorhead V1.30 (eng)

Motorhead V1.40 Beta (eng)

Pro Pilot V1.20 (eng)

Seaside Soccer 98 Update (eng)

Spec Ops V1.30 (eng)

Spec Ops Voodoo Textures (int)

Tex Murphy - Overseer V1.02 (eng)

Total Soccer V1.20 (eng)

Unreal Audio Beta V2.01 (eng)

Unreal Cynix Pk (eng, Beta V2.02)

Unreal Editor Rich Text Control Update (int)

Unreal Voodoo Rush Beta V2.03 (eng)

DirectX 5.2

F-15 Missionen

Hex-Editor

M&M Editor

Space Bunnies Must Die Screensaver
StarCraft Veteranenkampagne Spielstände
Tex Murphy - Overseer Screensaver
Visual Basic Runtimes V5.0

Diamond Stealth II G460 Bios Update 1.14

Diamond Stealth II G460 V. 1.41

Diamond Viper 330 Bios Update V1.62

Miro Clean Tool für Voodoo Graphics/

Voodoo

Miro HyScore 2 V2.0

PC Dash Karten

Reaktion OpenGL Beta-Treiber

Riva 128 AGP Referenztreiber für AMD K6-2

SideWinder Game Device Software Version 3

Voodoo Referenztreiber G460 2.51 /

Direct3D V2.16

Voodoo Treiber G460 2.51 und 3.0 (beta)

Jewelcase-Rückseite zum Ausschneiden
für PC ACTION und PC ACTION PLUS

PLUS-CD-ROM

PC ACTION 8/98

PC ACTION

PLUS-CD 8/98



DESCENT 2

Descent revolutionierte die 3D-Action-Spiele durch seine innovative und konsequente 3D-Darstellung. Der zweite Teil entspricht durch Unterstützung von 3D-Beschleunigern auch heute noch dem technischen Standard. In einem kleinen Raumgleiter fliegen Sie durch Tunnel und Höhlen, in denen ausgepölpelte Roboter ihr Unwesen treiben. Erst wenn in jedem Level der Reaktor für die Energieversorgung zerstört wird, ist die Gefahr gebannt. Erleben Sie die absolute Schweregeschwindigkeit in einer Welt, in der Begriffe wie „oben“ und „unten“ keine Bedeutung haben.

enter

classics on

Ausgezeichnet mit dem PC-GAMES Classic Award

JEDER TITEL DM 29,95 *



DEEP SPACE NINE: HARBINGER



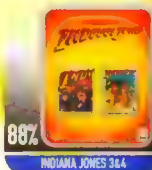
DREAM TEAM '98



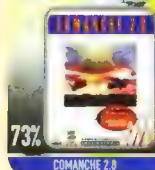
FATAL RACING



X-WING COLLECTOR'S CD



INDIANA JONES 3&4



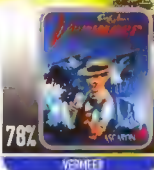
COMANCHE 2.0



MONKEY ISLAND SPECIAL



SAMURAI WARRIORS



VERMEER



WEREWOLF



EARTHWORM JIM 1&2



VOLLGAS

JEDE COMPILATION DM 69,95 *



ZEHN ADVENTURES

BRICKIN MARRISON, SAK MCHRAKIBAL, LOONA, INDIANA JONES UND
DIE VIER ORIGINALS: MONKEY ISLAND, MONKEY ISLAND 2,
INDIANA JONES UND THE PATS OF ATLANTIS, INDIANA JONES
DESKTOP ADVENTURES, DAY OF THE TENTACLE, SAM & MAX



FUNSOFT BIG BOX

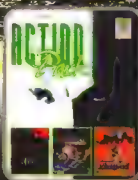
ZEHN, ADVENTURE, EARTHWORM JIM & THE BEAT, HARBINGER
DESKTOP, COMBAT, FORMULA ONE GRAND PRIX, TOP GUN,
TOSHIMON, FORMULA ONE GRAND PRIX, TOP GUN

JEDE COMPILATION DM 49,95*



88%

STARWARS COLLECTION



76%

ACTION PACK



80%

ULTIMATE FLIGHT PACK

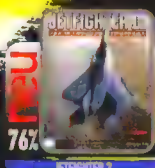
JEDER TITEL DM 39,95*



CLASSIC PINBALL 1



CLASSIC PINBALL 2



JETFIGHTER 3



PRÄRIE-ACTION



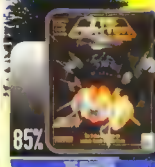
HExAGON KARTELL



ELISABETH I.



REBEL ASSAULT 2



THE PIN



THE DIG



REALMS OF THE HAUNTING



SWIV 3D



ASCENDANCY



Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT

RUSHWARE GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 - PROFISOFT GmbH, Tel. 0343/122869, Fax. 0343/122470 - Schweizer APC SOFTWARE AG, Tel. 0041/61/7301000, Fax. 0041/61/7301008 - Heisterreich APC SOFTWARE GmbH, Tel. 0043/5523/56510, Fax. 0043/5523/64794

exit

BESTSELLER KAUFHOF/HORTEN

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	1	Anno 1602	Sunflowers
2	4	Frankreich 98	EA Sports
3	2	Gold Games 2	TopWare Interactive
4	(Neu)	Commandos	Eidos Interactive
5	7	Autobahnraser	Davilex
6	5	Tomb Raider Director's Cut	Eidos Interactive
7	(Neu)	Might & Magic 6	3DO
8	3	StarCraft	Blizzard
9	(Neu)	Unreal	GT Interactive
10	6	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
11	(Neu)	Emergency	TopWare Interactive
12	10	C&C 2 Vergeltungsschlag	Westwood Studios
13	12	Age of Empires	Microsoft
14	(Neu)	Best of Voodoo Compilation	Electronic Arts
15	13	Flightsimulator 98	Microsoft
16	(Neu)	Anstoss 2 - Verlängerung	Ascaron
17	15	Die Siedler 2 Gold Edition	Blue Byte
18	(Neu)	Forsaken	Acclaim
19	17	Neue Level - Age of Empires	Sybox
20	(Neu)	Der Industriegigant Gold	JoWood

BESTSELLER KARSTADT

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(Neu)	Commandos	Eidos Interactive
2	1	Anno 1602	Sunflowers
3	2	Frankreich 98	EA Sports
4	18	DSF Fußballmanager	Cendant Software
5	6	Gold Games 2	TopWare Interactive
6	5	Autobahnraser	Davilex
7	3	StarCraft	Blizzard
8	(Neu)	Unreal	GT Interactive
9	(Neu)	Might & Magic 6	3DO
10	(Neu)	Pirates Isle	Sunflowers
11	8	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
12	(Neu)	Emergency	TopWare Interactive
13	10	Age of Empires	Microsoft
14	12	Grand Theft Auto	BMG Interactive
15	13	Anstoss 2 - Verlängerung	Ascaron
16	16	Flugsimulator 98	Microsoft
17	(Neu)	Lula Inside	CDV
18	4	Forsaken	Acclaim
19	9	Bundesliga Man. Champ. Pack	Software 2000
20	(Neu)	Die Core Offensive	Cavedog 20

TOP20 HERSTELLER

Rang	Hersteller
1	Westwood Studios
2	TopWare
3	Electronic Arts
4	Microsoft
5	LucasArts
6	Eidos Interactive
7	Ascaron
8	Bulfrog
9	Cyan/Red Orb Entertainment
10	Blue Byte
11	MicroProse
12	JoWood Entertainment
13	Mindscape
14	Ubi Soft
15	Acclaim
16	Blizzard
17	Kabel 1
18	Philips Media
19	Activision
20	Novalogic

BESTSELLER GAMES 4U

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(Neu)	Unreal	GT Interactive
2	(Neu)	Commandos	Eidos Interactive
3	2	Frankreich 98	EA Sports
4	4	Might & Magic 6	3DO
5	3	Autobahnraser	Davilex
6	(Neu)	Grand Theft Auto	BMG Interactive
7	1	Anno 1602	Sunflowers
8	5	Forsaken	Acclaim
9	(Neu)	Hexple	Infogrames
10	(Neu)	X-COM 3: Interceptor	MicroProse

BESTSELLER JOYSPORT

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	1	Anno 1602	Sunflowers
2	2	StarCraft	Blizzard
3	(Neu)	Frankreich 98	EA Sports
4	3	Forsaken	Acclaim
5	(Neu)	Might & Magic 6	3DO
6	4	Incoming	Rage Software
7	7	Autobahnraser	Davilex
8	5	BattleZone	Activision
9	6	Anstoss 2 - Verlängerung	Ascaron
10	9	Fallout	Acclaim

TOP10 LESERCHARTS

Rang	Vormonat	Titel/Hersteller
1	1	Anno 1602 Sunflowers
2	2	Frankreich 98 EA Sport
3	3	StarCraft Blizzard
4	(Neu)	Commandos Eidos Interactive
5	9	Might & Magic 6 3DO
6	4	Forsaken Acclaim
7	6	Tomb Raider 2 Eidos Interactive
8	(Neu)	F1 Racing Simulation Ubi Soft
9	7	You Don't Know Jack BMG Interactive
10	(Neu)	Jedi Knight LucasArts

BESTSELLER

LESER-CHARTS

Es interessiert uns natürlich, welche Spiele unseren Lesern am Herzen liegen, deshalb möchten wir Sie auch weiterhin dazu auffordern, uns Ihr momentanes Topspiel zu nennen. Notieren Sie Ihren Favoriten auf einer Postkarte und senden Sie diese an nachfolgende Adresse. Unter allen Einsendungen verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Computec Verlag • Redaktion PC Action • Kennwort: Lesercharts
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

GEWINNER DER LETZTEN AUSGABE:

Thorsten Kleen,
Bremerhaven

erhält ein Unreal-Spiel
(Tests des Monats 7/98)

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

(in alphabetischer Reihenfolge)

ADVENTURE

Baphomets Fluch 2	Revolution
Blade Runner	Westwood
Dark Earth	Kalisto
Little Big Adventure 2	Adeline
The Curse Of Monkey Island	LucasArts
Zork: Großinquisitor	Activision

WISIM

Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
Bundesliga Manager 97	Software 2000
Die Siedler 2	Blue Byte
Elisabeth I.	Ascaron
Der Industriegigant	JoWood

ACTION

Conflict FreeSpace	Volition
Forsaken	Probe
Tomb Raider 2	Eidos Interactive
Unreal	Epic Megagames
Virtual Fighter 2	Saga
Wing Commander Prophecy	Origin

STRATEGIE

Age of Empires	Microsoft
Civilization 2	MicroProse
Commandos	Eidos Interactive
Dungeon Keeper	Bulfrog
Incubation	Blue Byte
StarCraft	Blizzard Entertainment

SIMULATION

F-15	Electronic Arts
F-22 Air Dominance Fighter	Empire
F-22 Rapitor	Novalogic
Flying Corps Gold	Digital Integration
Joint Strike Fighter	Eidos Interactive
Red Baron 2	Sierra

SPORT

FIFA 98	Electronic Arts
Frankreich 98	Electronic Arts
Links LS 98	Access Software
NHL 98	Electronic Arts
NBA 98	Electronic Arts
Triple Play 99	Electronic Arts

ROLLENSPIEL

Diablo	Blizzard Entertainment
DSA 3 - Schatten über Riva	Atlic
Fallout	Interplay
Lands Of Lore 2	Westwood
Might And Magic 6	3DO
Ultima Underworld 2	Origin

RENNSPIEL

CART Precision Racing	Microsoft
F1 Racing Simulation	Ubi Soft
Grand Prix 2	MicroProse
Have a Nice Day	Magic Bytes
Int. Rally Champ.	Europress
Moto Racer	Electronic Arts

INSEKTENTENVERZEICHNIS PC ACTION 8/98	
Acclaim	4
Audiomax	179
Bomco	16, 25, 27
Codemasters	8
Computec Verlag	114, 167, 171, 173, 174, 177, 179
CTX	53
DSF	183
Eidos Interactive	75, 99
Funsoft	164
Game It	107
HOD	13, 15
Media Point	111
Magic Line	171
MicroProse	19, 87
Mindscape	21, 23
MLC	169
MTV	181
Multimedia Soft	167
MVG	189
Okay Soft	169
OZ Verlag	185
Philip Morris	27
Playcom	97
Psygnosis	81
Software 2000	90
Spieleparadies	171
Virgin	2, 3
Vogel	193
Wial	79

MultiMedia Soft



Computerspiele

<http://www.multimedia-soft.de>

Spiel laden & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc.), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ☒ Info ☒ Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbstständig machen? Sie haben Interesse an Spielssoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an

MultiMedia Soft
82349 DÜREN Josef Schwegel Str. 50

MultiMedia Soft
finden Sie in:



15230 FRANKFURT/ODER
Spornmühlengasse 1 ☎ 0335-539173
Netzwerk-Spielen im Laden

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 64 ☎ 03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

27232 SULINGEN
Lange Straße 42 ☎ 04271-6920
Netzwerk-Spielen im Laden

28757 BREMEN
Sagenstraße 44 ☎ 0421-669781

33098 PADERBORN
Männerstraße 19 ☎ 05251-296505
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet

NEU • NEU • NEU
38350 HELMSTEDT
Markt 10 ☎ 05351-424087

47441 MOERS
Neuer West 2/4 ☎ 02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

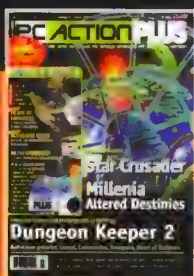
52349 DÜREN
Josef Schwegel Str. 50 ☎ 02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet,
Kinder-Computerschule, Install-Service

58705 MENDEN
Unnar Straße 42 ☎ 02373-390214

78224 SINGEN
Eckhardtstraße 78 ☎ 07731-161866

99084 ERFURT
Meinbergstraße 20 ☎ 0361-5621856

MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
82349 DÜREN Josef Schwegel Str. 50
☎ 02421-28100 FAX 281020



WAGH BESTELLEN!
Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Hiermit bestelle ich

<input type="checkbox"/> PCA PLUS 05/98 „TerraNova“	zu DM 14,90
<input type="checkbox"/> PCA PLUS 06/98 „Hellfire Zone/FlipOut“	zu DM 14,90
<input type="checkbox"/> PCA PLUS 07/98 „2 Vollversionen“	zu DM 14,90
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	
GESAMTBETRAG	
DM 3,-	

Meine Adresse (bitte in Druckschrift)

Gewünschte Zahlungsweise
(bitte ankreuzen)

Name, Vorname

☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

Straße, Haus-Nr.

☐ Bequem per Bankinzug
Konto-Nr.

PLZ, Wohnort

BLZ

Telefon-Nr. (für den Bestellschein)

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

HIT-COUNTDOWN

HOTLINES

Anachronix	Action-Adventure	10th Storm	1	Quarta 99
Arms Rising	Western-Action	Imagine Studios	3	Quarta 98
Baby's Boy	Western-Action	Sierra	1	Quarta 98
Blade	Action-Adventure	Gemini	4	Quarta 98
Camelot Legend 2	Action-Adventure	STC	4	Quarta 98
Danatana	10th Storm	10th Storm	3	Quarta 98
Descent 3	3D Action	Outrage	4	Quarta 98
Duke	Action-Adventure	Surma Software	1	Jan 99
Earthling 3	Action	Sierra	3	Quarta 98
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	VIS Interactive		Sep 98
E.D. 7	3D Action	Sierra		Sep 98
Mad Eye	Action	VIS Interactive		Sep 98
Heavy Gear 2	Action	Action		Okt 98
Indiana Jones And The Infernal Machine	Action-Adventure	LucasArts		Dez 98
Interstate 82	Action-Adventure	Action		Nov 98
Jurassic Park Trespasser	Action-Adventure	Teratosis		Dez 98
Max Payne	3D Action	3D Realms	1	Quarta 99
MechWarrior 3	Action	MicroProse		Quarta 98
Messiah	Action-Adventure	Sony Entertainment	4	Quarta 98
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	3	Quarta 98
Pearl War	Action	Red		Okt 98
Prince Of Persia 3D	Action-Adventure	10th Storm		Feb 99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft		Okt 98
Requiem	Action	MGM		Dez 98
Rift	3D Action	Real Entertainment	3	Quarta 98
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim		Dez 98
Sif	Action	MGM		Aug 98
Space Bunnies Must Die	3D Action	Take 2		Sep 98
Star Trek: Klingon Academy	WebTun-Action	Interplay	4	Quarta 98
Star Wars: Rogue Squadron	3D Action	LucasArts	3	Quarta 98
Star Trek: Klingon Honor Guard	3D Action	MicroProse	4	Quarta 98
The Dark Project	Action-Adventure	Looking Glass		Quarta 98
Tomb Raider III	Action-Adventure	Sierra Design	4	Quarta 98
Tonic Trouble	Action-Adventure	Ubi Soft		Dez 98
Tomorrow Never Dies	3D Action	Dreamworks	4	Quarta 98
Turk 2	3D Action	Ignati		Sep 98
Upwings II	Action-Adventure	3DO		Dez 98
Urban Assault	3D Action	Rebel, Rock Racker		Sep 98
X-COM: Alliance	3D Action	MicroProse	3	Quarta 98
ADVENTURE				
Adrian's Quest 3	Adventure	Sierra	3	Quarta 98
Crin Fandango	Adventure	LucasArts	3	Quarta 98
King's Quest 8: Mask Of Eternity	Adventure	Sierra	4	Quarta 98
Quest For Glory 5: Dragonfire	Adventure	Sierra		Sep 98
Simon The Sorcerer 3	Adventure	Adventure Soft	3	Quarta 98
Star Trek: Secret Of Vulcan Fury	Adventure	Interplay	4	Quarta 98
ROBOTS				
Cool'n' Race Rally	Rennspiel	Codemasters		Sep 98
Grand Prix 500cc	Rennspiel	Ascaron		Juli 98
Motor Racer	Rennspiel	Delphine Software		Aug 98
Motorcross Madness	Rennspiel	Microvini		Aug 98
Need For Speed III	Rennspiel	Electronic Arts		Okt 98
PowerSlide	Rennspiel	GT Interactive	4	Quarta 98
SBK Superbike World Championship	Rennspiel	Milestone		Sep 98
Sega Rally Championship 2	Rennspiel	Sega		Dez 98
V.Rally	Rennspiel	Infogrames		Dez 98
ROLLERSKI				
Baldur's Gate	Rollenspiel, Strategie	Interplay		Sep 98
Diablo 2	Rollenspiel, Action	Bizzanz	3	Quarta 98
Falout 2	Rollenspiel	Interplay		Okt 98
Lands Of Lore 3	Rollenspiel	Westwood Studios		Okt 98
Legend Of The Magister	Rollenspiel	Atari		Aug 98
Ultima Asestern	Rollenspiel	Origin		Sep 98
Wizard 8	Rollenspiel	Sierra	3	Quarta 98
SIMULATION				
Combat Flight Simulator	Kampfflugsim	Microsoft		Sep 98
European Air War	Kampfflugsim	MicroProse		Dez 98
F1 Racing Simulation 2	Rennsimulation	UbiSoft		Nov 98
Falcon 4.0	Kampfflugsim	MicroProse		Dez 98
Flight Legends: Europe 1944	Kampfflugsim	Jane's		Okt 98
Grand Prix Legends	Rennsimulation	Papyrus		Aug 98
Nascar 3	Rennsimulation	Papyrus		Quarta 98
Pro Pinball 3	Flippersimulation	Empire		Nov 98
Sierra Pro Pinball	Flippersimulation	Sierra	3	Quarta 98
SPORT				
Knockout Kings	Box-Simulation	Press Start		Okt 98
NBA Live 99	Basketball-Simulation	EA Sports		Okt 98
NHL 99	Eischocky-Simulation	EA Sports		Okt 98
NHL Hockey 98	Eischocky-Simulation	Virgin		Sep 98
USA	Eischocky-Simulation	Clear		Dez 98
STRATEGIE				
Age Of Empires 2	Echtzeit	Ensemble Studios	4	Quarta 98
Age Of Empires Expansion Pack	Echtzeit	Ensemble Studios	3	Quarta 98
Alpha Centauri	Echtzeit	Frans		Dez 98
Black & White	Echtzeit	Joind Studios		Nov 98
C&C 3: Tiberian Sun	Echtzeit	Westwood		Okt 98
Civilization 3	Echtzeit	MicroProse	3	Quarta 98
Civil Wars 2	Echtzeit	Interplay	1	Quarta 99
Dune 2000	Echtzeit	Westwood		Ju 98
Dungeon Keeper 2	Echtzeit	Bulldog		Dez 98
Force Commanders	Echtzeit	LucasArts		Nov 9

- Acclaim

01 805-33-55 55 24 Stunden am Tag

- **Activation**
0 18 05 22 51 55 (technischer Support)
01 90-50 00 55 Mo-So 16^h-18^h (nicht an Feiertagen!)

- **Art Department**
02 34-9 32 05 50 Mo-Fr 15^h-18^h

- **Ascaron**
0 52 41-96 69 0 Mo-Fr 14^h-17^h

- **Attic**
0 74 31-5 43 23 Mo-Fr 10^h-12^h, 13^h-18^h

- **Blue Byte**
02 08-4 50 88 88 Mo-Do 15^h-19^h, Fr 15^h-19^h

- **BMG Interactive**
01 80-530 45 25 Mo-Fr 10^h-17^h

- **Bomico**
0 61 07 94 51 45 Mo-Fr 15^h-18^h

- **Capstone**
0 40-39 11 13 Mo-Do 18^h-20^h

- **Cryo Interactive**
0 21 41-95 35 39 Mo-Fr 15^h-18^h, Sa, So 14^h-16^h

- **Disney Interactive**
0 69-66 56 85 55 Mo-Fr 11^h-19^h

- **EF Multimedia**
0 52 41-97 19 19 Mo-Fr 11^h-20^h

- **Egmont Interactive**
0 18 05-25 83 83 Mo-Do 18^h-20^h

- **Eidos Interactive**
0 18 05-22 31 24 Mo-Fr 11^h-13^h, 14^h-18^h

- **Electronic Arts**
0 24 08-94 05 55 Mo-Fr 9^h-17^h

- **Funsoft**
0 21 31-96 51 11 Mo, Mi, Fr 15^h-18^h

- **Greenwood Entertainment**
02 34-9 32 05 55 Mo-Fr 15^h-18^h

- **GT Interactive Deutschland GmbH**
01 805-25 43 91 Mo-So 15^h-20^h (nicht an Feiertagen)

- **Hasbro**
0 18 05-20 21 50 Mo-So 15^h-20^h

- **Ikaron Software**
02 41-470 15 20 Mo-Fr 15^h-18^h

- **Infogrames**
02 21-4 54 31 06 Mo-Fr 15^h-18^h

- **Konami**
02 21-63 23 52 Mo-Fr 17^h-20^h

- **Magic Bytes**
0 52 41-97 19 99 Mo-Fr 17^h-19^h

- **Max Design**
00 43-3 68 72 41 47 Mo-Fr 15^h-18^h

- **MicroProse**
0 18 05-25 25 65 Mo-Fr 14^h-17^h

- **Mindscape**
02 08-99 24 114 Mo, Mi, Fr 15^h-18^h

- **Navigo**
0 89-324 66 222 Mo-Fr 13^h-18^h

- **NEO**
00 43-15 07 40 80 Mo-Fr 15^h-18^h

- **Nintendo**
01 30-58 06 Mo-Fr 11^h-19^h

- **Philips Media**
0 61 07-94 51 45 Mi, Fr 15^h-18^h

- **Psychosis**
018 05-21 44 33 Mo-Fr 9^h-19^h

- **Ravensburger Interactive**
07 51-86 19 44 Mo-Do 16^h-19^h

- **Sega**
0 40-2 27 09 61 Mo-Fr 10^h-18^h

- **Sierra Coktel Vision**
0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9^h-19^h

- **Software 2000**
01 90-57 20 00 Mo-Fr 14^h-19^h

- **Starbyte Software**
02 34-68 04 94 Mo 16^h-18^h

- **TopWare**
06 21-48 28 66 33 Mo-Fr 14^h-18^h

- **Ubi Soft**
02 11-3 18 00 33 werktags 9^h-16^h

- **Viacom New Media**
01 30-82 01 15 Mo-Fr 9^h-17^h

- **Virgin**
0 40-39 11 13 Mo-Do 14^h-18^h

- **Warner Interactive**
0 40-27 85 53 06 Di, Mi, Do 15^h-18^h

... und komplett im Internet
<http://www.technik-aktuell.de>

[illegible][illegible]

Verkauf o. Stammkunden	6,50
Entnahme (+ 3,- Zugsch.)	9,90
an 250,- (Lieferant) (Interim)	0,00
und die Summe	ab 14,00

Fax: 02841-942623 oder 942615 Internet: www.mlc-moers.de

10. $\frac{1}{2} \log \frac{1}{2} = -0.5$

LESERBRIEFE

BESTECHUNG

Ich lese PC Action schon seit Ausgabe 4/96 und finde sie einfach (stellen Sie sich hier bitte eine siebenstellige Ausführung der schönsten Wörter auf der Welt vor)-gut. Es ist nur schade, daß ich ein paar alte Hefte nicht nachbestellen kann! Ich habe vor einer Woche versucht, die Ausgabe 8/96 mit CD und die CD von Ausgabe 11/96 zu bekommen und war enttäuscht, als ein „nicht mehr lieferbar“ eintraf. Vielleicht können Sie mir in diesem Punkt helfen? [...] Bald möchte ich mir eine Netzwerkkarte, Modem, o.ä. kaufen, jedoch bin ich im Moment nicht up to date in diesem Bereich, deswegen möchte ich Sie bitten, in Ihrem nächsten Heft [...] die neuesten Karten und Modems vorzustellen. [...]

Björn Beier, Rosrath

PC ACTION Zunächst einmal herzlichen Dank für die siebenstellige Lobpreisung zum Selbstausdenken (wir haben besonders tolle Wörter vor unserem geistigen Auge ausblenden lassen). Leider macht es auch Ihnen diese unterschwellige Bestechungsversuch nicht möglich, Hefte des Jahrgangs '96 aufzutreiben – tut uns leid. Das hat einen Grund: Unser Lager hat begrenzte Ausmaße, so daß ab und zu ausgemistet werden muß. Und da wir etwas dagegen hätten, dies mit Redakteuren oder anderen Verlagsmitarbeitern zu tun, wandern alte Hefte ab. Nachbestellt werden können die Ausgaben der vergangenen sechs Monate. Dem Thema Netzwerkkarten und Modems wird sich Hardware-Experte Thilo Bayer auf jeden Fall irgendwann widmen.

PREISFRAGE

Ich bin ein PCA-Leser der ersten Stunde und verfolge mit Aufmerk-

samkeit eure neu eingerichtete Leserbrief-Ecke. Ich finde solche Seiten sehr gut, aber man sollte sich von den Anregungen und von den Kritiken dieser Leserbriefe auch einmal etwas zu Herzen nehmen und überlegen, ob man nicht wirklich etwas besser machen könnte, so z. B. die Befestigung eurer Booklets [...]. Außerdem solltet Ihr, wenn Ihr auf Leserbriefe antwortet, euren Klamauk aus den Antworttexten herauslassen, die erste Seite reicht völlig aus! [...]

Thomas Jager per e-Mail

PC ACTION Wir nehmen wirklich alle Zuschriften ernst und setzen Vorschläge um, wenn sie sinnvoll sind. In der vorliegenden Ausgabe z. B. findet sich ein Poster (häufig gewünscht!). Außerdem arbeiten wir an einem neuen Konzept, um die PC Action noch attraktiver zu machen – dabei fließen Leser Anregungen mit ein. Was die Befestigung unseres Booklets betrifft, haben wir die Druckerei darauf hingewiesen, daß es einige Millimeter neben die Jewelcase-Rückseite geklebt werden soll, damit letzteres nicht beschädigt werden kann. Zum Thema „Klamauk“ bei der Leserbrief-Beantwortung: Wir glauben, daß Spaß in einem Magazin für Computerspiele seine Daseinsberechtigung hat. Es wurde uns natürlich interessieren, was andere Leser meinen.

„IGNORANTEN“

[...] Außerdem wollte ich mal fragen, warum einer der genialsten 3D-Action-Shooter von Euch ignoriert wird? Die Rede ist von Quake 2. Ihr hattet einen Vorbericht, und danach kam leider gar nichts mehr. Wurde Euch der Mund verboten? Das Spiel ist zwar indiziert, aber in der Videothek über 18 frei erhältlich. Ich denke, da kann man doch wenigstens einen ausführlichen, unblutigen Bericht bringen! Meine Meinung ist, es sollte kein Spiel in dem Sinne indiziert, sondern in Altersfreigaben eingestuft werden, wie es bei Videofilmen auch passiert [...].

Name ist der Redaktion bekannt

PC ACTION Zur Abwechslung mal ein ganz neues Thema, wie spannend. Hier noch einmal für alle zum Mitlesen, weshalb die PCA-Redaktion nichts über Quake 2 oder Duke Nukem 3D schreibt Dafür gibt es zwei Gründe. Erstens: Beide Titel sind indiziert. Das heißt, sie dürfen in Deutschland nicht mehr frei verkauft werden, in den Ladenregalen stehen oder gar beworben werden. Spieltestes und sogar Spieltests sind in der Vergangenheit von Staatsanwälten mehrfach als werbliche Berichterstattung eingestuft worden. Deshalb rückten im Auftrag der Judikative Polizeibeamte aus und entfernten betroffene Zeitschriften aus den für jedermann zugänglichen Kioskregalen. Einen Verlag kommen solche Verluste teuer zu stehen. Aufgrund dieser Gefahr verzichten wir von vornherein auf Artikel über indizierte oder stark indizierungsgefährdete Spiele. Zum zweiten aber sind wir der Meinung, daß Titel, deren Spielziel und Spielzweck ausschließlich auf übertriebener Gewaltdarstellung basieren, genauso wie Spiele mit pornografischem Inhalt,

nichts in einem PC-Spiele-Magazin wie der PC Action zu suchen haben. In einer gängigen Kino- oder Filmzeitschrift wirst Du beispielsweise auch nichts über die neuesten Splatterfilme und Porno-Streifen lesen. Im übrigen gibt es mit der USK-Altersempfehlung bereits eine ähnliche Regelung wie bei Kino- und Videofilmen, und die Liste der von der BfS indizierten Filme ist bei weitem umfangreicher als die der PC-Spiele.

DETEKTIV

[...] 2. Ich weiß, wer die Leserbrief beantwortet: Es ist Harald Fränkel! Stimmt's??? Er/Du hat/hast zumindest die Mail von Alexander Seifert in PCA 6/98 beantwortet. Er/Du hat/hast Dich/sich durch die Bezeichnung „Flocken“ statt Mark verraten, denn dieses Wort taucht auch in dem Test zu Autobahnraser auf. Bekomme ich jetzt einen Preis? [...] 4. Ich finde, Du solltest auch mal zu Diskussionen aufrufen [...]! Zum Beispiel über Raubkopierer [...].

Andreas Fonferek per e-Mail

PC ACTION So, so. Unter unseren Lesern sind also auch Detektive und diplomierte Sprachanalytiker. Wenn wir das geahnt hätten, hätten wir unser Rätsel in Ausgabe 6/98 freilich um einiges knackiger gestaltet. Was wir in Sachen Belohnung versprochen haben, werden wir natürlich halten. Zitat aus dem erwähnten Heft: „Es gibt auch sicher keinen Preis“. Zu Punkt 4: Es scheint zumindest fraglich, ob es sinnvoll ist, die Leserbriefseiten in eine bestimmte Richtung zu lenken, was die Themen betrifft. Schließlich ist diese Rubrik dafür gedacht, daß unsere Leser (so werden können, was sie gerade bewegt. Probalier wollen wir trotzdem mal eine Diskus-



BRIEFKASTEN

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns doch einfach! Jede Zeitschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Zuschriften zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – leider ist der Platz auf den Leserbriefseiten nicht unbegrenzt. Unsere Adresse:

Computec Verlag, Redaktion PC Action/Leserbriefe, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine e-Mail an redaktion@pcaction.de schicken.

Ihre PC-Action-Redaktion

KOMPLETTLÖSUNGEN

2,95 DM 2,95 DM 2,95 DM 2,95 DM 2,95 DM 2,95 DM 2,95 DM

Bei uns erhalten Sie **Komplettlösungen** (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten **Hintbooks** (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. 400 verschiedene Artikel):

- Abe's Odyssey 1 & 2
- Age of Empires
- Aladdin
- Alvin & the Chipmunks
- Amber & Neverhood
- Anno 1404
- Ark of Eridon
- Atlantis & Sargasso
- Battle of Britain 1 & 2
- Butterfly in the Night
- Black & White
- Blade Runner & Net Zone
- Chameleon 1 & 2
- Chameleon 3
- Chameleon 4
- Chameleon 5
- Chameleon 6
- Chameleon 7
- Chameleon 8
- Chameleon 9
- Chameleon 10
- Chameleon 11
- Chameleon 12
- Chameleon 13
- Chameleon 14
- Chameleon 15
- Chameleon 16
- Chameleon 17
- Chameleon 18
- Chameleon 19
- Chameleon 20
- Chameleon 21
- Chameleon 22
- Chameleon 23
- Chameleon 24
- Chameleon 25
- Chameleon 26
- Chameleon 27
- Chameleon 28
- Chameleon 29
- Chameleon 30
- Chameleon 31
- Chameleon 32
- Chameleon 33
- Chameleon 34
- Chameleon 35
- Chameleon 36
- Chameleon 37
- Chameleon 38
- Chameleon 39
- Chameleon 40
- Chameleon 41
- Chameleon 42
- Chameleon 43
- Chameleon 44
- Chameleon 45
- Chameleon 46
- Chameleon 47
- Chameleon 48
- Chameleon 49
- Chameleon 50
- Chameleon 51
- Chameleon 52
- Chameleon 53
- Chameleon 54
- Chameleon 55
- Chameleon 56
- Chameleon 57
- Chameleon 58
- Chameleon 59
- Chameleon 60
- Chameleon 61
- Chameleon 62
- Chameleon 63
- Chameleon 64
- Chameleon 65
- Chameleon 66
- Chameleon 67
- Chameleon 68
- Chameleon 69
- Chameleon 70
- Chameleon 71
- Chameleon 72
- Chameleon 73
- Chameleon 74
- Chameleon 75
- Chameleon 76
- Chameleon 77
- Chameleon 78
- Chameleon 79
- Chameleon 80
- Chameleon 81
- Chameleon 82
- Chameleon 83
- Chameleon 84
- Chameleon 85
- Chameleon 86
- Chameleon 87
- Chameleon 88
- Chameleon 89
- Chameleon 90
- Chameleon 91
- Chameleon 92
- Chameleon 93
- Chameleon 94
- Chameleon 95
- Chameleon 96
- Chameleon 97
- Chameleon 98
- Chameleon 99
- Chameleon 100

und freuen sich, wenn Sie uns Ihre Meinung mitteilen. Preis pro Spiel 2,95 DM. Pro Spiel 2,95 DM. Pro Spiel 2,95 DM.

!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!

MAGIC LINE Ladenverkauf Tel.: 030 49 99 86 06 - 0

Fax: 030 49 11 85

15409 Berlin Bürozeiten Mo-Fr 11-18 Uhr

Sie erreichen uns auch im Internet unter <http://www.magic-line.de>

SPIELEBATER - HINTBOOKS

RESTPOSTEN

SONDERVERKAUF

SPIELEPARADIES

SPIELEPARADIES CD-SOUND

PASSAU

Grünauer 8, 94032 Passau

Tel: 0851 / 75 42 45

Wir haben in unseren Läden ein paar Spiele übrig, die wir noch gerne unter's

Wort werfen würden. Was ist ein Sonderverkauf? Einfach: wir verkaufen hier

die Spiele gibt's nur solange der Vorrat reicht!

Sicherlich kann man auch aktuelle Neuheiten mitbestellen. Für 7,90 DM pro Spiel

BESTELL - HOTLINE 0851 / 54 62 - 0

59,90 DM!!!

Aladdin, Aladdin 2, Aladdin 3, Aladdin 4, Aladdin 5, Aladdin 6, Aladdin 7, Aladdin 8, Aladdin 9, Aladdin 10, Aladdin 11, Aladdin 12, Aladdin 13, Aladdin 14, Aladdin 15, Aladdin 16, Aladdin 17, Aladdin 18, Aladdin 19, Aladdin 20, Aladdin 21, Aladdin 22, Aladdin 23, Aladdin 24, Aladdin 25, Aladdin 26, Aladdin 27, Aladdin 28, Aladdin 29, Aladdin 30, Aladdin 31, Aladdin 32, Aladdin 33, Aladdin 34, Aladdin 35, Aladdin 36, Aladdin 37, Aladdin 38, Aladdin 39, Aladdin 40, Aladdin 41, Aladdin 42, Aladdin 43, Aladdin 44, Aladdin 45, Aladdin 46, Aladdin 47, Aladdin 48, Aladdin 49, Aladdin 50, Aladdin 51, Aladdin 52, Aladdin 53, Aladdin 54, Aladdin 55, Aladdin 56, Aladdin 57, Aladdin 58, Aladdin 59, Aladdin 60, Aladdin 61, Aladdin 62, Aladdin 63, Aladdin 64, Aladdin 65, Aladdin 66, Aladdin 67, Aladdin 68, Aladdin 69, Aladdin 70, Aladdin 71, Aladdin 72, Aladdin 73, Aladdin 74, Aladdin 75, Aladdin 76, Aladdin 77, Aladdin 78, Aladdin 79, Aladdin 80, Aladdin 81, Aladdin 82, Aladdin 83, Aladdin 84, Aladdin 85, Aladdin 86, Aladdin 87, Aladdin 88, Aladdin 89, Aladdin 90, Aladdin 91, Aladdin 92, Aladdin 93, Aladdin 94, Aladdin 95, Aladdin 96, Aladdin 97, Aladdin 98, Aladdin 99, Aladdin 100

49,90 DM!!!

Aladdin, Aladdin 2, Aladdin 3, Aladdin 4, Aladdin 5, Aladdin 6, Aladdin 7, Aladdin 8, Aladdin 9, Aladdin 10, Aladdin 11, Aladdin 12, Aladdin 13, Aladdin 14, Aladdin 15, Aladdin 16, Aladdin 17, Aladdin 18, Aladdin 19, Aladdin 20, Aladdin 21, Aladdin 22, Aladdin 23, Aladdin 24, Aladdin 25, Aladdin 26, Aladdin 27, Aladdin 28, Aladdin 29, Aladdin 30, Aladdin 31, Aladdin 32, Aladdin 33, Aladdin 34, Aladdin 35, Aladdin 36, Aladdin 37, Aladdin 38, Aladdin 39, Aladdin 40, Aladdin 41, Aladdin 42, Aladdin 43, Aladdin 44, Aladdin 45, Aladdin 46, Aladdin 47, Aladdin 48, Aladdin 49, Aladdin 50, Aladdin 51, Aladdin 52, Aladdin 53, Aladdin 54, Aladdin 55, Aladdin 56, Aladdin 57, Aladdin 58, Aladdin 59, Aladdin 60, Aladdin 61, Aladdin 62, Aladdin 63, Aladdin 64, Aladdin 65, Aladdin 66, Aladdin 67, Aladdin 68, Aladdin 69, Aladdin 70, Aladdin 71, Aladdin 72, Aladdin 73, Aladdin 74, Aladdin 75, Aladdin 76, Aladdin 77, Aladdin 78, Aladdin 79, Aladdin 80, Aladdin 81, Aladdin 82, Aladdin 83, Aladdin 84, Aladdin 85, Aladdin 86, Aladdin 87, Aladdin 88, Aladdin 89, Aladdin 90, Aladdin 91, Aladdin 92, Aladdin 93, Aladdin 94, Aladdin 95, Aladdin 96, Aladdin 97, Aladdin 98, Aladdin 99, Aladdin 100

29,90 DM!!!

Aladdin, Aladdin 2, Aladdin 3, Aladdin 4, Aladdin 5, Aladdin 6, Aladdin 7, Aladdin 8, Aladdin 9, Aladdin 10, Aladdin 11, Aladdin 12, Aladdin 13, Aladdin 14, Aladdin 15, Aladdin 16, Aladdin 17, Aladdin 18, Aladdin 19, Aladdin 20, Aladdin 21, Aladdin 22, Aladdin 23, Aladdin 24, Aladdin 25, Aladdin 26, Aladdin 27, Aladdin 28, Aladdin 29, Aladdin 30, Aladdin 31, Aladdin 32, Aladdin 33, Aladdin 34, Aladdin 35, Aladdin 36, Aladdin 37, Aladdin 38, Aladdin 39, Aladdin 40, Aladdin 41, Aladdin 42, Aladdin 43, Aladdin 44, Aladdin 45, Aladdin 46, Aladdin 47, Aladdin 48, Aladdin 49, Aladdin 50, Aladdin 51, Aladdin 52, Aladdin 53, Aladdin 54, Aladdin 55, Aladdin 56, Aladdin 57, Aladdin 58, Aladdin 59, Aladdin 60, Aladdin 61, Aladdin 62, Aladdin 63, Aladdin 64, Aladdin 65, Aladdin 66, Aladdin 67, Aladdin 68, Aladdin 69, Aladdin 70, Aladdin 71, Aladdin 72, Aladdin 73, Aladdin 74, Aladdin 75, Aladdin 76, Aladdin 77, Aladdin 78, Aladdin 79, Aladdin 80, Aladdin 81, Aladdin 82, Aladdin 83, Aladdin 84, Aladdin 85, Aladdin 86, Aladdin 87, Aladdin 88, Aladdin 89, Aladdin 90, Aladdin 91, Aladdin 92, Aladdin 93, Aladdin 94, Aladdin 95, Aladdin 96, Aladdin 97, Aladdin 98, Aladdin 99, Aladdin 100

19,90 DM!!!

Aladdin, Aladdin 2, Aladdin 3, Aladdin 4, Aladdin 5, Aladdin 6, Aladdin 7, Aladdin 8, Aladdin 9, Aladdin 10, Aladdin 11, Aladdin 12, Aladdin 13, Aladdin 14, Aladdin 15, Aladdin 16, Aladdin 17, Aladdin 18, Aladdin 19, Aladdin 20, Aladdin 21, Aladdin 22, Aladdin 23, Aladdin 24, Aladdin 25, Aladdin 26, Aladdin 27, Aladdin 28, Aladdin 29, Aladdin 30, Aladdin 31, Aladdin 32, Aladdin 33, Aladdin 34, Aladdin 35, Aladdin 36, Aladdin 37, Aladdin 38, Aladdin 39, Aladdin 40, Aladdin 41, Aladdin 42, Aladdin 43, Aladdin 44, Aladdin 45, Aladdin 46, Aladdin 47, Aladdin 48, Aladdin 49, Aladdin 50, Aladdin 51, Aladdin 52, Aladdin 53, Aladdin 54, Aladdin 55, Aladdin 56, Aladdin 57, Aladdin 58, Aladdin 59, Aladdin 60, Aladdin 61, Aladdin 62, Aladdin 63, Aladdin 64, Aladdin 65, Aladdin 66, Aladdin 67, Aladdin 68, Aladdin 69, Aladdin 70, Aladdin 71, Aladdin 72, Aladdin 73, Aladdin 74, Aladdin 75, Aladdin 76, Aladdin 77, Aladdin 78, Aladdin 79, Aladdin 80, Aladdin 81, Aladdin 82, Aladdin 83, Aladdin 84, Aladdin 85, Aladdin 86, Aladdin 87, Aladdin 88, Aladdin 89, Aladdin 90, Aladdin 91, Aladdin 92, Aladdin 93, Aladdin 94, Aladdin 95, Aladdin 96, Aladdin 97, Aladdin 98, Aladdin 99, Aladdin 100

9,90 DM!!!

Aladdin, Aladdin 2, Aladdin 3, Aladdin 4, Aladdin 5, Aladdin 6, Aladdin 7, Aladdin 8, Aladdin 9, Aladdin 10, Aladdin 11, Aladdin 12, Aladdin 13, Aladdin 14, Aladdin 15, Aladdin 16, Aladdin 17, Aladdin 18, Aladdin 19, Aladdin 20, Aladdin 21, Aladdin 22, Aladdin 23, Aladdin 24, Aladdin 25, Aladdin 26, Aladdin 27, Aladdin 28, Aladdin 29, Aladdin 30, Aladdin 31, Aladdin 32, Aladdin 33, Aladdin 34, Aladdin 35, Aladdin 36, Aladdin 37, Aladdin 38, Aladdin 39, Aladdin 40, Aladdin 41, Aladdin 42, Aladdin 43, Aladdin 44, Aladdin 45, Aladdin 46, Aladdin 47, Aladdin 48, Aladdin 49, Aladdin 50, Aladdin 51, Aladdin 52, Aladdin 53, Aladdin 54, Aladdin 55, Aladdin 56, Aladdin 57, Aladdin 58, Aladdin 59, Aladdin 60, Aladdin 61, Aladdin 62, Aladdin 63, Aladdin 64, Aladdin 65, Aladdin 66, Aladdin 67, Aladdin 68, Aladdin 69, Aladdin 70, Aladdin 71, Aladdin 72, Aladdin 73, Aladdin 74, Aladdin 75, Aladdin 76, Aladdin 77, Aladdin 78, Aladdin 79, Aladdin 80, Aladdin 81, Aladdin 82, Aladdin 83, Aladdin 84, Aladdin 85, Aladdin 86, Aladdin 87, Aladdin 88, Aladdin 89, Aladdin 90, Aladdin 91, Aladdin 92, Aladdin 93, Aladdin 94, Aladdin 95, Aladdin 96, Aladdin 97, Aladdin 98, Aladdin 99, Aladdin 100

4,90 DM!!!

Aladdin, Aladdin 2, Aladdin 3, Aladdin 4, Aladdin 5, Aladdin 6, Aladdin 7, Aladdin 8, Aladdin 9, Aladdin 10, Aladdin 11, Aladdin 12, Aladdin 13, Aladdin 14, Aladdin 15, Aladdin 16, Aladdin 17, Aladdin 18, Aladdin 19, Aladdin 20, Aladdin 21, Aladdin 22, Aladdin 23, Aladdin 24, Aladdin 25, Aladdin 26, Aladdin 27, Aladdin 28, Aladdin 29, Aladdin 30, Aladdin 31, Aladdin 32, Aladdin 33, Aladdin 34, Aladdin 35, Aladdin 36, Aladdin 37, Aladdin 38, Aladdin 39, Aladdin 40, Aladdin 41, Aladdin 42, Aladdin 43, Aladdin 44, Aladdin 45, Aladdin 46, Aladdin 47, Aladdin 48, Aladdin 49, Aladdin 50, Aladdin 51, Aladdin 52, Aladdin 53, Aladdin 54, Aladdin 55, Aladdin 56, Aladdin 57, Aladdin 58, Aladdin 59, Aladdin 60, Aladdin 61, Aladdin 62, Aladdin 63, Aladdin 64, Aladdin 65, Aladdin 66, Aladdin 67, Aladdin 68, Aladdin 69, Aladdin 70, Aladdin 71, Aladdin 72, Aladdin 73, Aladdin 74, Aladdin 75, Aladdin 76, Aladdin 77, Aladdin 78, Aladdin 79, Aladdin 80, Aladdin 81, Aladdin 82, Aladdin 83, Aladdin 84, Aladdin 85, Aladdin 86, Aladdin 87, Aladdin 88, Aladdin 89, Aladdin 90, Aladdin 91, Aladdin 92, Aladdin 93, Aladdin 94, Aladdin 95, Aladdin 96, Aladdin 97, Aladdin 98, Aladdin 99, Aladdin 100

1,90 DM!!!

Aladdin, Aladdin 2, Aladdin 3, Aladdin 4, Aladdin 5, Aladdin 6, Aladdin 7, Aladdin 8, Aladdin 9, Aladdin 10, Aladdin 11, Aladdin 12, Aladdin 13, Aladdin 14, Aladdin 15, Aladdin 16, Aladdin 17, Aladdin 18, Aladdin 19, Aladdin 20, Aladdin 21, Aladdin 22, Aladdin 23, Aladdin 24, Aladdin 25, Aladdin 26, Aladdin 27, Aladdin 28, Aladdin 29, Aladdin 30, Aladdin 31, Aladdin 32, Aladdin 33, Aladdin 34, Aladdin 35, Aladdin 36, Aladdin 37, Aladdin 38, Aladdin 39, Aladdin 40, Aladdin 41, Aladdin 42, Aladdin 43, Aladdin 44, Aladdin 45, Aladdin 46, Aladdin 47, Aladdin 48, Aladdin 49, Aladdin 50, Aladdin 51, Aladdin 52, Aladdin 53, Aladdin 54, Aladdin 55, Aladdin 56, Aladdin 57, Aladdin 58, Aladdin 59, Aladdin 60, Aladdin 61, Aladdin 62, Aladdin 63, Aladdin 64, Aladdin 65, Aladdin 66, Aladdin 67, Aladdin 68, Aladdin 69, Aladdin 70, Aladdin 71, Aladdin 72, Aladdin 73, Aladdin 74, Aladdin 75, Aladdin 76, Aladdin 77, Aladdin 78, Aladdin 79, Aladdin 80, Aladdin 81, Aladdin 82, Aladdin 83, Aladdin 84, Aladdin 85, Aladdin 86, Aladdin 87, Aladdin 88, Aladdin 89, Aladdin 90, Aladdin 91, Aladdin 92, Aladdin 93, Aladdin 94, Aladdin 95, Aladdin 96, Aladdin 97, Aladdin 98, Aladdin 99, Aladdin 100

0,90 DM!!!

Aladdin, Aladdin 2, Aladdin 3, Aladdin 4, Aladdin 5, Aladdin 6, Aladdin 7, Aladdin 8, Aladdin 9, Aladdin 10, Aladdin 11, Aladdin 12, Aladdin 13, Aladdin 14, Aladdin 15, Aladdin 16, Aladdin 17, Aladdin 18, Aladdin 19, Aladdin 20, Aladdin 21, Aladdin 22, Aladdin 23, Aladdin 24, Aladdin 25, Aladdin 26, Aladdin 27, Aladdin 28, Aladdin 29, Aladdin 30, Aladdin 31, Aladdin 32, Aladdin 33, Aladdin 34, Aladdin 35, Aladdin 36, Aladdin 37, Aladdin 38, Aladdin 39, Aladdin 40, Aladdin 41, Aladdin 42, Aladdin 43, Aladdin 44, Aladdin 45, Aladdin 46, Aladdin 47, Aladdin 48, Aladdin 49, Aladdin 50, Aladdin 51, Aladdin 52, Aladdin 53, Aladdin 54, Aladdin 55, Aladdin 56, Aladdin 57, Aladdin 58, Aladdin 59, Aladdin 60, Aladdin 61, Aladdin 62, Aladdin 63, Aladdin 64, Aladdin 65, Aladdin 66, Aladdin 67, Aladdin 68, Aladdin 69, Aladdin 70, Aladdin 71, Aladdin 72, Aladdin 73, Aladdin 74, Aladdin 75, Aladdin 76, Aladdin 77, Aladdin 78, Aladdin 79, Aladdin 80, Aladdin 81, Aladdin 82, Aladdin 83, Aladdin 84, Aladdin 85, Aladdin 86, Aladdin 87, Aladdin 88, Aladdin 89, Aladdin 90, Aladdin 91, Aladdin 92, Aladdin 93, Aladdin 94, Aladdin 95, Aladdin 96, Aladdin 97, Aladdin 98, Aladdin 99, Aladdin 100

0,40 DM!!!

Aladdin, Aladdin 2, Aladdin 3, Aladdin 4, Aladdin 5, Aladdin 6, Aladdin 7, Aladdin 8, Aladdin 9, Aladdin 10, Aladdin 11, Aladdin 12, Aladdin 13, Aladdin 14, Aladdin 15, Aladdin 16, Aladdin 17, Aladdin 18, Aladdin 19, Aladdin 20, Aladdin 21, Aladdin 22, Aladdin 23, Aladdin 24, Aladdin 25, Aladdin 26, Aladdin 27, Aladdin 28, Aladdin 29, Aladdin 30, Aladdin 31, Aladdin 32, Aladdin 33, Aladdin 34, Aladdin 35, Aladdin 36, Aladdin 37, Aladdin 38, Aladdin 39, Aladdin 40, Aladdin 41, Aladdin 42, Aladdin 43, Aladdin 44, Aladdin 45, Aladdin 46, Aladdin 47, Aladdin 48, Aladdin 49, Aladdin 50, Aladdin 51, Aladdin 52, Aladdin 53, Aladdin 54, Aladdin 55, Aladdin 56, Aladdin 57, Aladdin 58, Aladdin 59, Aladdin 60, Aladdin 61, Aladdin 62, Aladdin 63, Aladdin 64, Aladdin 65, Aladdin 66, Aladdin 67, Aladdin 68, Aladdin 69, Aladdin 70, Aladdin 71, Aladdin 72, Aladdin 73, Aladdin 74, Aladdin 75, Aladdin 76, Aladdin 77, Aladdin 78, Aladdin 79, Aladdin 80, Aladdin 81, Aladdin 82, Aladdin 83, Aladdin 84, Aladdin 85, Aladdin 86, Aladdin 87, Aladdin 88, Aladdin 89, Aladdin 90, Aladdin 91, Aladdin 92, Aladdin 93, Aladdin 94, Aladdin 95, Aladdin 96, Aladdin 97, Aladdin 98, Aladdin 99, Aladdin 100

0,20 DM!!!

Aladdin, Aladdin 2, Aladdin 3, Aladdin 4, Aladdin 5, Aladdin 6, Aladdin 7, Aladdin 8, Aladdin 9, Aladdin 10, Aladdin 11, Aladdin 12, Aladdin 13, Aladdin 14, Aladdin 15, Aladdin 16, Aladdin 17, Aladdin 18, Aladdin 19, Aladdin 20, Aladdin 21, Aladdin 22, Aladdin 23, Aladdin 24, Aladdin 25, Aladdin 26, Aladdin 27, Aladdin 28, Aladdin 29, Aladdin 30, Aladdin 31, Aladdin 32, Aladdin 33, Aladdin 34, Aladdin 35, Aladdin 36, Aladdin 37, Aladdin 38, Aladdin 39, Aladdin 40, Aladdin 41, Aladdin 42, Aladdin 43, Aladdin 44, Aladdin 45, Aladdin 46, Aladdin 47, Aladdin 48, Aladdin 49, Aladdin 50, Aladdin 51, Aladdin 52, Aladdin 53, Aladdin 54, Aladdin 55, Aladdin 56, Aladdin 57, Aladdin 58, Aladdin 59, Aladdin 60, Aladdin 61, Aladdin 62, Aladdin 63, Aladdin 64, Aladdin 65, Aladdin 66, Aladdin 67, Aladdin 68, Aladdin 69, Aladdin 70, Aladdin 71, Aladdin 72, Aladdin 73, Aladdin 74, Aladdin 75, Aladdin 76, Aladdin 77, Aladdin 78, Aladdin 79, Aladdin 80, Aladdin 81, Aladdin 82, Aladdin 83, Aladdin 84, Aladdin 85, Aladdin 86, Aladdin 87, Aladdin 88, Aladdin 89, Aladdin 90, Aladdin 91, Aladdin 92, Aladdin 93, Aladdin 94, Aladdin 95, Aladdin 96, Aladdin 97, Aladdin 98, Aladdin 99, Aladdin 100



NACHBESTELLEN!

Hiermit bestelle ich

<input type="checkbox"/> PC Action mit CD-ROM 05/98	zu DM 7,90
<input type="checkbox"/> PC Action mit CD-ROM 06/98	zu DM 8,90
<input type="checkbox"/> PC Action mit CD-ROM 07/98	zu DM 8,90
zusätzlich DM 3,- Versandkostenpauschale	
GESAMTBETRAG	

Meine Adresse: bitte in Druckschrift

Name: Vorname

Straße: Haus-Nr

PLZ: Wohnort

Telefon-Nr

Gewünschte Zahlungsweise

☐ Gegenüberweisung

☐ Verrechnungsscheck oder bar

☐ Bequem per Bankreuzug

Konto-Nr

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

sion anregen: Meint Ihr, daß wir künftig zu Diskussionen anregen sollten? Schreibt uns einfach!

ETNKAUFSSUMMEL

[...] Während der Sommerferien bin ich in Cleveland (USA) und beobachte, Hardware zu besorgen, außerdem ein paar Spiele (Tiberian Sun...). Aber ich bräuhete da noch eine Information. Ist die Hardware, die in den USA erhältlich ist, auch in Deutschland verwendbar, oder kann es bezüglich des Stromes zu Problemen kommen? Wird die E3 '99 auch in Atlanta stattfinden? Und wenn ja, wie kommt man an Karten? [...]

Christian Funk, Herne

PC ACTION Wenn Du interne Teile in den USA kaufst (Grafikkarten, Soundkarten, etc.), gibst' kein Problem, weil diese vom Netzteil Deines Rechenknechts mit Saft versorgt werden. Bei einem Komplett-PC (oder Scanner, Drucker, etc.) muß Du darauf achten, daß dieser einen 110V/220V-Umschalter besitzt. Aber eigentlich ist das alles völlig wurscht, weil uns nicht ganz klar ist, warum Du Deine Kröten ausgerechnet in den Staaten rausfeuern willst. Billiger wird's kaum. Dafür umso spaßiger, wenn irgendwas Schrott sein sollte. Dann mußst Du mal wieder über den großen Teich daddeln, um den Verkäufer am Schlawittchen zu packen, damit Du Deinen Garantieanspruch durchsetzen kannst. Gib' Deinem Herzen einen Stoß, tu' was für die heimische Volkswirtschaft und mach' den Einkaufssummel in diesem unseren Lande. Was die E3 betrifft: Unser aller Schweißdrüsen sei Dank findet die Messe 1999 nicht mehr im subtropischen Atlanta statt, sondern im klimatisch und kulturell ansprechenderen Los Angeles. Was Dir weniger gefallen dürfte, ist, daß es keine Eintrittskarten gibt. Die E3 ist eine Fachmesse und nicht für die Öffentlichkeit gedacht.

FUNKKONTAKT

Wir, der DCC, sind eine Vereinigung von mehreren Computerspielern. Zu unseren Lieblingsspielen zählen unter anderem die indizierten Spiele Quake, Quake 2, norma-

le Strategiespiele wie Age of Empires, StarCraft und Anno 1602 und Raumsimulationen wie X-Wing vs. TIE Fighter. Jedes dieser Spiele kann man im Netzwerk zu mehreren Leuten spielen. Die Kommunikation unter den Spielern während des Spiels über den konventionellen Chat ist eine unentbehrliche Einrichtung, die in jedem Spiel angeboten wird. Der Chat ist zwar nützlich, aber bei Spielen, in denen es hektisch zugeht und man meist mit anderem beschäftigt ist und sich kaum traut, die kostbare Zeit zu verschwenden, um im Chat zu kommunizieren, habe ich mich immer gefragt, ob es nicht eine andere Möglichkeit gibt, miteinander zu kommunizieren, ohne ständig Angst haben zu müssen, zu sehr vom Spielgeschehen abgelenkt zu werden. [...] Nehmen wir das Spiel X-Wing vs. TIE Fighter. In diesem Spiel ist eine gut abgestimmte Koordination und Strategie von großer Bedeutung. [...] Während man den Chat sucht und den Text eingibt, riegt der Jäger herrenlos durch den Raum, immer mit der Gefahr im Rücken, in den nächsten Sekunden abgeschossen zu werden. Mein Vorschlag: Wäre es nicht besser, eine Funktion besonders in die neuen Spiele zu integrieren, die es erlaubt, über Kopfhörer und Mikrofon zu kommunizieren? Das wäre allemal praktischer als mit der Tastatur. In Bezug auf XvT könnte man das genauso handhaben wie mit dem normalen Chat, nämlich daß man zwischen den Gesprächspartnern auswählen und die Feinde nach Belieben aus der Kommunikation wegschalten kann und nur mit den Verbündeten redet. Und wenn man Funkstille bewahren oder keinen Funk mehr hören möchte, so schaltet man ihn einfach ab [...].

Benny Harder per e-Mail

PC ACTION Jaw, cool wäre's schon. Bei Monster Truck Madness 2 zeigt sich ja, daß es funktionieren kann. Wir wollen Euren Vorschlag einfach mal nicht weiter kommentieren. Vielleicht liest ja irgend ein wichtiger Spieledesigner diesen Brief und macht sich sofort an die Arbeit. PS: Ihr könntet Euch natürlich auch eine Tele-

fonanlage mit Konferenzschaltung verlegen lassen (wie wir übrigens eine im Verlag haben - hehe!). Is' natürlich nicht ganz billig...

BRAINSTORMING

Was ist der Unterschied zwischen einem normalen Joystick und einem 3D-Controller? Was war Euer erstes Spiel für den PC? (Ja, ich will es unbedingt wissen!!!)

Hauke Verke, Stockelsdorf

PC ACTION Ein normaler Stick hat zwei Achsen, zum einen die Links/Rechts- und zum anderen die Oben/Unten-Achse. Ein 3D-Controller verfügt über eine zusätzliche Achse, wie z. B. der Precision Pro. Hier läßt sich der Griff des Freudenknäpels drehen, was bei Flugsimulationen Sinn macht (Seitenruder). Zum schwierigen Teil Deines Briefs. Was war unser erstes Spiel für den PC? Nach mehrstündigem Kopfzerbrechen kamen wir zu dem Schluß, daß diese Frage a) unmenschlich ist, weil unsere ersten intensiven Kontakte mit dem PC verdammt lang her sind, und b) wegen des bei a) genannten Tatbestandes nicht mit 100prozentiger Sicherheit beantwortet werden kann. Christian M. glaubt, es könnte „Leisure Suit Larry 1“ gewesen sein. Christian B.

kratze aus seiner Hirnrinde den Titel „Space Quest 1“, und Alex fand in einem Ganglion eine Assoziation zu „Civilization 1“. Herbert wirkte während des Brainstormings am sichersten: „Mein erstes PC-Spiel war ein Text-Adventure mit dem Namen Adventure.“ Harald konnte sich nur noch entsinnen, daß er geifernd in den nächsten Laden rannte, als Rebel Assault erschien - er brauchte unbedingt ein CD-ROM-Laufwerk. Was vorher war, hat er verdrängt.

WARTEN AUF C&C

[...] Könt Ihr auf Eure Cover-CDs auch WinZip und Virensanner draufbrennen? Das wäre eine Hilfe, weil man WinZip doch sehr oft braucht. Wann gibt es ein Command & Conquer 3-Demo? Oder könnt Ihr nicht einen Trailer auf die nächste CD brennen?

Demz Tuna, Duisburg

PC ACTION Das mit WinZip ist eine gute Idee. Wir werden die Shareware-Version als Service auf der CD anbieten. Wann die C&C3-Demo kommt? Leider müssen wir Dich und die vielen anderen hungrigen Fans diesbezüglich noch vertragen. Einen Trailer (Tusch!) findest Du jedoch bereits auf dieser Cover-CD.



INTERNET

Bei Euren Tests hat man das Gefühl, daß Ihr nur Spiele, an denen Ihr selber Spaß habt, auch ausführlich testet. Alle Spiele, die schlechte Bewertungen bekommen, werden auch nur beiläufig erwähnt. Würdet Ihr alle Spiele ein wenig ausführlicher testen, so würde sich die Seitenzahl der PCA erhöhen, was ja auch ein Kritikpunkt in einem Leserbrief war, und der neue Preis von 8,90 DM, immerhin 1,- DM mehr, wäre gerechtfertigt. [...]

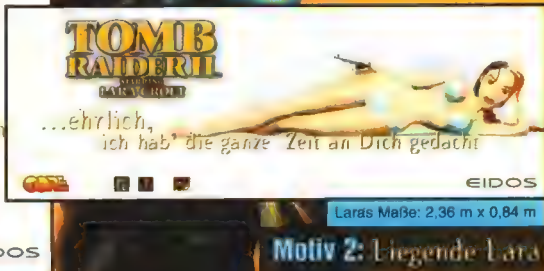
PC ACTION 1 + 1 sind leider doch nicht immer 2, schon gar nicht, wenn man ein PC-Spiele-Magazin macht. Du hast schon recht, wenn wir alle Spiele auf fünf oder mehr Seiten testen würden, könntest Du locker ein Heft im Telefonbuch-Format nach Hause schleppen. ABER: Macht das Sinn? Könntest Du vier Seiten über ein mittelmäßiges Jump&Run schreiben? Oder müchtest Du gar sechs Seiten über den neuesten Tetris-Klone, lesen? Eben! Außerdem versuchen wir, die Gewichtung der Testumfrage auch nach dem Interesse der Mehrzahl unserer Leser auszurichten. Daß wir da nicht jeden einzelnen immer 100%ig zufriedenstellen können, ist leider unumgänglich. Was die Gesamtseitenzahl angeht, kann ich nur sagen, auch ein Verlag, der Spiele-Zeitschriften herausbringt, muß wirtschaftlich denken. Deswegen hängt die Dicke einer Ausgabe nicht nur von der Anzahl der Spiele und Themen, sondern auch davon ab, wie viele Anzeigen in dem betreffenden Monat geschaltet werden. Die leidige Preiserhöhung resultiert aus der allgemeinen Teuerungsrate, der Mehrwertsteuer-Erhöhung und einem Plus an Seiten. Im Vergleich zum Vorjahr hat die PC Action nämlich durchschnittlich um 25 Seiten zugelegt.

Motiv 1: Sitzende Lara

Laras Maße: 1,18 m x 1,68 m



„Gehen wir zu Dir?“



Originalplakate - kostenlos!

Limitierte Auflage!

Wer jetzt „PC ACTION“
oder „PC ACTION Plus“
im Abo testet, erhält
eines der abgebildeten
„TOMB RAIDER II“-
Originalplakate - als
kostenloses Dankeschön!
Da die Auflage limitiert
ist, gilt das Angebot nur,
solange der Vorrat reicht!

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

- ☐ Ja, ich möchte PC ACTION mit CD-ROM
eine Ausgabe lang testen!
- ☐ Ja, ich möchte PC ACTION PLUS (Heft plus CD
plus eine Vollversion!) eine Ausgabe lang testen!
- Als Dankeschön möchte ich folgendes „Tomb Raider II“-Plakat
(bitte nur eines ankreuzen!)
- ☐ Motiv 1 „Sitzende Lara“, Art.-Nr 1174
☐ Motiv 2 „Liegende Lara“, Art.-Nr 1175

Die kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle!) darf
ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr

PLZ, Wohnort

Tel.-Nr (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts
weiter zu tun. Ich erhalte es im Abo - Versandkosten
übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit
kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht ge-
lieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht,
so gebe ich dem Verlag - gleich nach Erhalt des Heftes
- kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum

1. Unterschrift

Widerrufsbefahrung: Diese Vereinbarung können Sie
innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur
Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung
anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs
an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice,
Postfach, 90327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden,
daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine
neue Anschrift mitteilt.

Datum

2. Unterschrift

3420

MAXIMUM FUN

Add-On-Levels, Karten und
Utilities zu Top-PC-Spielen
für noch mehr Spielspaß!



„Mächte der Finsternis“

für Dungeon Keeper



NEU!

20 Mehrspielerkarten für „Dungeon Keeper“ gegen menschliche oder computergesteuerte Gegner sowie 30 neue Einzelspielerkarten. Inkl. Updates und Patches

Artikelnummer: 20932
Preis: DM 34,95

„Mega Flight Pack“

für MSF '98



NEU!

25 neue Flugzeuge bis ins Detail den Originalen nachempfunden. 15 Adventures, viele Sounddateien, über 20 Szenarien. Außerdem jede Menge Updates, Patches...

Artikelnummer: 20931
Preis: DM 29,95

„Die neue Epoche“

für Age of Empires



4 neue Kampagnen, anhand von Geschichtsbüchern recherchiert; mit realem Hintergrund aus der Vergangenheit dieser Völker; inkl. genauer Levelbeschreibung.

Artikelnummer: 20888
Preis: DM 29,95

„Krieg der Planeten“

für Dark Colony



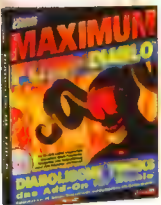
Mit 60 brandneuen Multiplayer-Karten, die komfortabel über ein Menüprogramm anwählbar sind, unterteilt nach Kartengröße, Spieleranzahl, Spielfelduntergrund!

Artikelnummer: 20890
Preis: DM 34,95

... und der Spaß geht weiter !!

„Diabolische Tricks“

für Diablo



Mit über 230 vorgefertigten Charakteren, 5 genialen Cheat-Programmen, über 20 Savegames (inkl. aller Unique-Items) und der Diablo-Komplettlösung.

Artikelnummer: 20774
Preis: DM 29,95

„Unentdeckte Welten“

für Civilization 2



Über 50 neue Szenarios zu dem MicroProse-Hit. Zu jedem Szenario (historisch oder fiktiv) gibt es technische Infos und eine Kurzbeschreibung.

Artikelnummer: 20707
Preis: DM 29,95

„Die Besiedlung“

für Siedler 2



Mit 100 neuen Szenarios! Über ein komfortables Menü können alle Levels installiert werden. Außerdem mit ausführlichem Workshop und Tips&Tricks.

Artikelnummer: 20775
Preis: DM 29,95

„Fahrer-training“

für Grand Prix 2



Jochen Mass verrät, wie Sie die besten Rundenzeiten erzielen!

Artikelnummer: 20264
Preis: DM 29,95

Jetzt erhältlich bei Ihrem Software-Fachhändler!



Controller-Mix

Rasantes Spielwerkzeug

Neben dem in der letzten Ausgabe vorgestellten Force GT-Lenkrad hat Thrustmaster noch drei weitere F1-Pilotenwerkzeuge in der Mache, die jedoch ohne Kräfteanstrengungen zu bedienen sind. Als Nachfolger des Einsteigermodells Grand Prix 2 wird das **Formula One Super Sport** mit kompakt geschnitzter Lenksäule in die Bresche springen. Mit vier Feuerknöpfen, Gas- und Bremswippen, einem einteiligen Befestigungs-Mechanismus sowie Hartplastik-Pedalen sind angehende Hobby-Fahrer gut für kommende Renn-



einsätze gerüstet. Weitere Neuheiten betreffen das **Formula One Sprint** sowie das **Pro Digital**, das eine digital arbeitende Variante der Referenz Formula One darstellt.
Info: Thrustmaster, 08161-871093 (www.thrustmaster.com)

Mit dem F1 Super Sport will Thrustmaster den Einstieg in die Welt der Schreibtisch-Lenkräder schmackhaft machen.

Suncom Strike Fighter Throttle

Fans gepflegter Flugeinlagen mit dem MS Flight Simulator werden am neuen Throttle von Suncom ihre Freude haben. Anders als herkömmliche Schubeinheiten bietet das **Strike Fighter Throttle** einen geteilten Geschwindigkeitsregler, der neue Freiheiten beim Fliegen ermöglicht. So ist die mächtige Handablage beispielsweise als Doppel-Throttle konfigurierbar, um zwei verschiedene Motoren gleichzeitig steuern zu können. Alternativ läßt sich der linke Hebel aber auch als Ruder definieren, womit sich die Anschaffung spezieller Pedale erübrigen würde. Leider

lassen sich nicht beide Features (Doppel-Throttle und Ruder) gleichzeitig aktivieren – dies bleibt einer zukünftigen USB-Version vorbehalten. Das große Knopfensembel wird dabei



Das neue Throttle von Suncom beherbergt zahlreiche programmierbare Funktionsschalter, die direkt am Knüppel eingestellt werden.

nicht gerade komfortabel direkt am Stick programmiert. Für 250,- Mark erhält der Piloten-Adept ab sofort seinen Flugschein.

Info: Profisoftware, 0541-122065 (www.suncominc.com)

Sound-Check

Sound von Microsoft

Microsoft mischt ab November im Lautsprechermarkt mit. Das **Digital Sound System 80** wird dabei aus zwei Satelliten mit jeweils 20 Watt Effektivleistung sowie einem mächtigen 40 Watt-Subwoofer bestehen. Während Win98-Besitzer über einen USB-Anschluß lärmern können, sind Win95-Anhänger in der Lage, die Lautsprecher an die bereits vorhandene Soundkarte anzuschließen. Alternativ musiziert das Brüllwürfel-Paket aber auch als analoges Gerät über die heimische Stereo-Anlage. So richtig in Klangfahrt kommen die

Microsoft-Quader aber erst über die USB-Schiene, da ein integrierter Prozessor die Wandlarbeiten der Soundkarte übernimmt. Problematisch dürften hingegen der knackige Preis (\$ 259) sowie die mageren MIDI-Unterstützung (nur über Software) sein.

Info: Microsoft, 0180-5251199 (www.microsoft.com)



Das Digital Sound System von Microsoft ist voll auf USB ausgerichtet und verfügt über einen eigenen Digital-Analog-Wandlerchip.

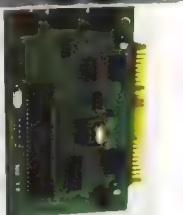


Topgrade Verbal Commander Gewinnspiel

Sie wollen Ihren angestaubten Spielerechner mit neuen Leckereien verwöhnen? In Zusammenarbeit mit Topgrade (05403-694379, www.cpuupgrade.com) können wir Ihnen unter die Spieler-Arme greifen. Ihr Aufwand? Eine Postkarte frankieren und an untenstehende Adresse schicken. Ihr möglicher Ertrag? Eines von insgesamt drei Power-Paketen, die sich jeweils aus folgenden Zutaten zusammensetzen:

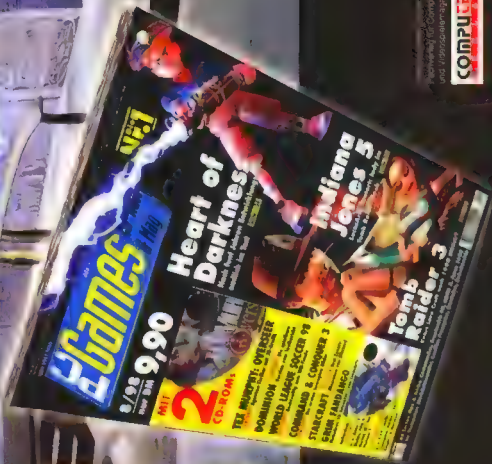
- Topgrade Verbal Commander
- Blue Byte: Extreme Assault, Schleichfahrt, Incubation
- Bomico: I-War, F-22 DID
- Magic Bytes/Synetic: Have a N.I.C.E. day + Mission CD
- Magic Bytes: Drilling Billy

Der Verbal Commander ist dabei eine revolutionäre Controllerhilfe, die die Spielesteuerung per Spracheingabe ermöglicht. Hierzu müssen Sie lediglich eine ISA-Karte einbauen, das beige Headset aufsetzen und dem PC einige Worte per Spracherkennungs-Software beibringen. Schon fliegen Ihre Raketen nicht mehr durch Tastendruck, sondern per Sprachbefehl auf die feindlichen Flugzeuge zu. Die zu verlosenden Spiele eignen sich dabei ideal für den innovativen Verbal Commander.



Computec Verlag ■ Stichwort „Verbal Commander“
RoonstraÙe 21 ■ 90429 Nürnberg

Mission: Entdecken Sie die Welt der PC GAMES...



Powering PC Computers
and videogame systems
COMPUTER

und Editorialsportagen. Die Extra-CD-Kompilation
enthält hilfreiche Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD.
PC GAMES - jeden Monat 250 Seiten. 10 neue CD's.
Internet: <http://www.pcgames.de>

**PC Games - Damit Sie
wissen, was gespielt wird!**

zusammen die ideale persönliche Orientierung, wenn
sich in neuen Welten, überwinden Sie die Grenzen
zwischen Fiktion und Wirklichkeit! PC GAMES - die
preisgekrönte PC-Spielmagazin - führt Sie in die
kompetente Welt zeigen Ihnen, welche Spiele die
neuen Highlights sind. Außerdem im Heft: 40 Seiten
und mehr... 24 Seiten Monatsmagazin. Spezial-PC-Magazin.

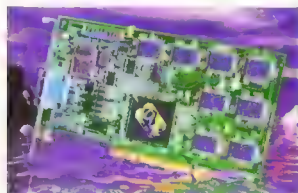
Grafik-Treff

Neues von Number Nine

Während die Grafikwelt nur über Banshee, TNT, PowerVRSG oder Savage 3D spricht, hat **Number Nine** im stillen Kämmerlein ein heißes Eisen im Kombichip-Feuer. Der **Ticket to Ride IV**-Prozessor verspricht auf dem Papier eine wirklich ernstzunehmende Alternative zu den viel diskutierten Chipsätzen der Konkurrenz zu werden (siehe Übersichtstabelle). Als besonderes Merkmal besitzt er einen Speichercontroller, der

SGRAM-Bausteine mit einer sehr geringen zeitlichen Verzögerung ansprechen kann. Von dieser Technik verspricht sich **Number Nine** bis zu 25% höhere Übertragungsraten zwischen Grafik-Prozessor und -Speicher. Mit dem anvisierten Preis von knapp 300,- Mark (8 MB-Version) dürfte das neue Grafik-Produkt auch preislich konkurrenzfähig sein.

Info: Number Nine, 089-6144910 (www.nine.com)



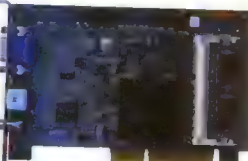
Boards mit dem leistungsfähigen Number Nine-Chip Ticket to Ride IV werden schon im Juli ins Testlabor geschickt. Die Redaktion rechnet mit einem Grafik-Geheimtip

Platinen-News von Matrox

Am E3-Stand der kanadischen Grafik-Firma **Matrox** war die neue **Mystique** in Aktion zu sehen, die den vielseitigen Kombi-Chip **G200** beherbergt. Im Gegensatz zu der

in der letzten Ausgabe getesteten **Millennium G200** verfügt die **Mystique** über 8-16 MB SDRAM, einen 230 MHz RAMDAC und einen TV-Ausgang. Außerdem liegt der auf den Spielern ausgerichteten Platine ein schmackhaftes Softwarebundle bei. Mit Incoming, Motorhead und einer OEM-Variante von Tonic Trouble kann der G200-Chip seine grafischen Qualitäten voll ausleben. Mittlerweile sind auch die offiziellen Preise bekannt: Sowohl die Millennium als auch die **Mystique** gehen für 379,- Mark über den Ladentisch. Eine

dritte G 200-Variante trägt den Namen **Marvel** und ist durch einen Videoschnitt-Aufsatz und Bearbeitungs-Software auf Hobby-Regisseure ausgerichtet. Die mit



Die neue Mystique G200 katapultiert Matrox in die Oberliga der kombinierten 2D-/3D-Grafikkarten.

dem PowerVR PCX2 ausgestattete **m3D** wird hingegen für den Sparpreis von 69,- Mark im Media Markt verschleibt.

Info: Matrox, 089-614474-0 (www.matrox.com)

Im Überblick: Die Features der neuen Grafikchips

Chiphersteller	3Dfx	Matrox	Number Nine	nVidia	S3	Videologic
Chipmodell	Voodoo Banshee	MGA-G2000	Revolution IV	Riva TNT	Savage 3D	PowerVR SG
Info im Internet	www.3dfx.com	www.matrox.com	www.nine.com	www.nvidia.com	www.s3.com	www.powervr.com
Kartenhersteller	miro, Guillemot	Matrox	Number Nine	STB, Diamond, Elsa	Hercules, A-Trend	Videologic
Verfügbarkeit	August	Juli	September	September	September	September
Ausstattung						
Chiptyp	Kombi-Chip	Kombi-Chip	Kombi-Chip	Kombi-Chip	Kombi-Chip	Kombi-/Add-on
Bauform	PCI/AGP	AGP	PCI/AGP	PCI/AGP	PCI/AGP	PCI/AGP
AGP-Modi	1X/2X, SBA	2X mit DIME, SBA	2X mit DIME, SBA	2X mit DIME, SBA	2X mit DIME, SBA	2X mit DIME, SBA
Datenbusbreite	128 Bit	2x64 Bit Dualbus	128 Bit	128 Bit	2x64 Bit Dualbus	64 Bit
RAMDAC	230/250 MHz	230/250 MHz	250 MHz	250 MHz	250 MHz	250 MHz
Grafik-Speicher	4-16 MB	8-16 MB	8-32 MB	4-16 MB	2-8 MB	4-16 MB
3D-Schnittstellen	D3D, OGL, Glide	Direct3D, OGL	Direct3D, OGL	Direct3D, OpenGL	Direct3D, OGL	D3D, OGL, PowSGL
Besonderheiten	Schneller 2D-Teil	Farbbrillanz	RAM-Controller	Zwei Textur-Chips	Texturkompression	Zeichen-Technik
3D-Architektur						
Dreiecks-Setup	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Farbtiefe in 3D	16 Bit	32 Bit	32 Bit	32 Bit	24 Bit	32 Bit
Tiefen-Genauigkeit	16 Bit	32 Bit	32 Bit	24 Bit	24 Bit	32 Bit
3D-Features						
Trilineares Filtern	ja (2 Zyklen)	ja (2 Zyklen)	ja (2 Zyklen)	ja (1 Zyklus)	ja (1 Zyklus)	ja (2 Zyklen)
Anisotrop. Filtern	nein	nein	unbekannt	ja	ja (4 Zyklen)	ja (4 Zyklen)
Multi-Texturing	ja (2 Zyklen)	ja (2 Zyklen)	unbekannt	ja (1 Zyklus)	ja (2 Zyklen)	ja (2 Zyklen)
Anti-Aliasing	ja (Ecken)	ja (Vollbild)	ja (Vollbild)	ja (Vollbild)	ja (Ecken)	ja (Vollbild)
Bump Mapping	ja (2 Zyklen)	ja (2 Zyklen)	nein	ja (1 Zyklus)	ja (2 Zyklen)	ja
Strips/Fans	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Theoretische Leistung						
Pixel-Zeichnen	100 M. Pixel/s	100 M. Pixel/s	100 M. Pixel/s	250 M. Pixel/s	125 M. Pixel/s	120 M. Pixel/s
Polygone-Zeichnen	1,5 M. Polyg./s	1,5 M. Polyg./s	1,5 M. Polyg./s	8 M. Polyg./s	5 M. Polyg./s	1,5 M. Polyg./s

ZEIT ZUM STERBEN...



Der Vergleich zwischen dem technischen Stand der Computer-Hardware und dem der Computer-Lautsprecher ist normalerweise so unfair, als würde man Golden Delicious mit Pferdeäpfeln vergleichen - nur der ganz besonders verwirrte Geschmack findet letzteres akzeptabel.

Das muß nicht so sein: das MicroMedia Lautsprecher-System von Boston Acoustics erfüllt allerhöchste HiFi- und Action-Ansprüche zum fairen Preis von DM 399.

Test-Fazit in PC-Test 1-2/98: „Wer deutlich besseren Klang sucht, muß zwar gleich das dreifache anlegen, findet aber in dem ... am besten klingenden MicroMedia-System von Boston Acoustics Komponenten die jede Mark wert sind.“ **Testsieger!** (13 Teilnehmer)

Deshalb: Zeit zum Sterben für Ihre bisherigen Lautsprecher.

Bestellungen bei:  **Vollton GmbH** · Oststr. 6-3 · 74072 Heilbronn · Tel. 06 00-2 83 46 69



Damit Sie immer am Ball bleiben:

Sonderheft Fußball

Im Heft: Die große Marktübersicht aller PC-Spiele zur Weltmeisterschaft und Fußball-Bundesliga 1998! Der große Vergleichstest aller Fußballknüller für Ihren PC. 19 Titel stehen auf dem Prüfstand unserer Ballexperten! Außerdem die richtigen Eingabegeräte für die Fußball-Hits. Wir sagen Ihnen, welche Gamepads das Leder zum Rollen bringt! Nicht zu vergessen: Tips & Tricks zu: Anstoss 2, BM 97, FIFA 98 u.v.m.

Auf CD-ROM: Anstoss World Cup Edition - Die Vollversion wurde kommentiert von Marcel Reif! Außerdem: Frankreich 98, Actua Soccer 2, Kick Off 98... und 7 weitere top-aktuelle Demos!

**Ab dem 27. Mai erhältlich.
Für nur DM 14,90!**



GEISTERSTUNDE



Die Voodoo-Chip-Reihe wird spätestens ab September durch ein neues Mitglied verstärkt. Mit dem Banshee (einem in Irland und Schottland beheimateten Geist) bleibt 3Dfx seinen Namensvorlieben für zauberhafte Mysterien treu. Neuartig ist jedoch das Einsatzgebiet: Kombi-Aufgaben in 2D und 3D sind gefragt.

Auf der E3 konnte das neueste Werk der Technik-Abteilung von 3Dfx zum ersten Mal live begutachtet werden. Um Mißverständnissen gleich vorzubeugen: Der Banshee ist kein Add-on-Chip wie seine Kollegen Voodoo Graphics (Diamond Monster 3D, miro-HISCORE 3D) oder Voodoo² (Creative Labs 3D Blaster Voodoo², Guillemot Maxi Gamer 3D2). Er ist auch kein Chiptyp wie der Voodoo Rush (Hercules Stingray 128/3D), der einen separaten 2D-Teil benötigt, um eine vollwertige Grafikkarte zu bilden. Der Banshee ist der erste echte Kombinationschip von 3Dfx, der sowohl 2D, 3D als auch Videofunktionen beherrscht.

Zweidimensional

Besonderes Augenmerk legt man bei 3Dfx auf den 2D-Teil, der nach ersten praktischen Eindrücken wirklich High-End-Erwartungen standhält. Mit einem 230/250 MHz RAMDAC sowie 8-16 MB Grafik-Speicher sind gute Grundlagen dafür geschaffen, daß sich Besitzer hochwertiger Monitore an hohen Auflösungen und Bildwiederholraten erfreuen können. Da der

Banshee sämtliche 2D-Funktionen unter Win9x hardwareseitig unterstützt, sind Anwendungsprogramme besonders flott unterwegs.

Banshee-Bauer

Als erste Grafikkarten-Hersteller haben miroMEDIA und Guillemot (Maxi Gamer Phoenix) den Bau von Banshee-Boards angekündigt. Beide Firmen werden Konfigurationen mit 8 und 16 MB anbieten – Guillemot will mit der 16 MB-Variante unter die 400,- Mark-Grenze kommen. Was die Art der AGP-Einbindung oder die Speicherfrequenz angeht, ist das letzte Wort noch nicht gesprochen. Alternativ wird es den Banshee aber in PCI-, AGP 1X- und AGP 2X-Bauform geben (AGP jedoch ohne Texturen-Auslagerung im Hauptspeicher).

Geister-Praxis

Das uns zur Verfügung stehende Banshee-Referenzboard war in PCI-Bauform gehalten, mit 100 MHz getaktet und verfügte über 16 MB SGRAM. Leider ließen die Alpha-Treiber nicht die Veränderung der Bildwiederholfrequenz zu, so daß die Spiele-Benchmarks



auf unserem P II-300 MHz mit 60 Hz über den Bildschirm flimmerten. Die damit theoretisch möglichen 60 Frames pro Sekunde schaffte der Banshee in Forsaken, Incoming und Jedi Knight (640x480 und 800x600). Bei Turok (Glide Version 3, 640x480) ließ er sogar die Voodoo²-Kollegen knapp hinter sich – in der 800x600-Auflösung (Direct3D) brach der Banshee mit 36 fps jedoch ein. Q2 zeigte sich mit 34,4 (640x480) bzw. 25,6 fps (800x600) ebenfalls von der Sonnenseite. Bei der Darstellungsqualität steht der neue Voodoo-Chip dem V in nichts nach. Obwohl Chipsätze wie der TNT oder der PowerVR SG mehr 3D-Features vorweisen können, müssen diese erst einmal in Spielen gefordert werden. Wie langsam sich das Trilineare Filtern in aktuellen Zockertiteln durchsetzt, zeigt, daß Spieleprogrammierer erst mit einem gehörigen Zeitversatz auf neue Qualitäts-Optionen reagieren.

Erstes Fazit

Was die Einordnung der Leistungsfähigkeit des 3D-Teils von Banshee angeht, so läßt sich klar sagen,

daß Voodoo²-Karten als Add-on-Platinen weiterhin die Performance-Spitze bei aufwendigen 3D-Spielen wie Unreal oder Q2 darstellen. Bei herkömmlichen Spielen mit weniger Texturen kann der Kombi-Chip Banshee aber auf jeden Fall mit dem Add-on-Kollegen mithalten. Vorteilhaft ist natürlich auch das Einsparen des Durchschleifkabels, so daß kein Grund für einen Verlust an Bildschärfe besteht. Endgültige Einschätzungen sind aber erst mit der finalen Version möglich.



Das Banshee-Board muß sich hier mit Incoming auseinandersetzen.

BANSHEE	
Der neue Voodoo-Chip vom Chip-Hersteller 3Dfx im Kurzüberblick.	
Merkmale:	Features:
Chiptyp	2D/3D
Bauform	PCI/AGP
Grafik-Speicher	4-16 MB
Schnittstellen	Direct3D, OpenGL, Glide
Verfügbarkeit	September
Kartenpreise	DM 350-450,-
Info	www.3dfx.com
Stärken	Flotter 2D-Teil, 3D-Schnittstellen
Schwächen	Anzahl der 3D-Features, Unvollständiges AGP

www.mtvhome.de

MTV HOME. DEIN NEUES
ZUHAUSE. MIT NEWS,
DISKUSSIONEN UND BILDERN
AUS DEN WOHNUNGEN
DER HOME-USER.
ALLES LIVE - ALLES DIREKT.

SUPERHERO
SUPERGUY

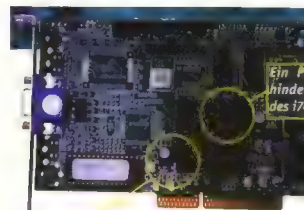


MUSIC TELEVISION

3D-STELLDICHEIN

Auch diesen Monat war der stetige Fluß an neuen Grafikkarten nicht aufzuhalten. Neben alten Chip-Bekannten wie Voodoo² und Intel740 erreichte uns von STB die erste endgültige Riva 128 ZX-Karte, die den normalen Riva-Chipsatz ablösen wird.

A-Trend Speedy 3DI0740 AGP



Ein Passivkühler verhindert den Hitzestau des i740-Prozessors.

Der Grafik-Chip von Intel leistet auf Pentium II-Systemen gute Renderdienste.

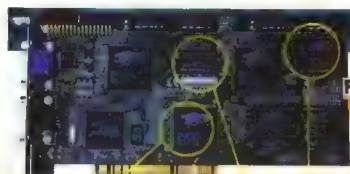
Der Grafik-Adapter aus dem Hause A-Trend wird vom Intel740-

Chipsatz zu ausgedehnten Renderarbeiten angetrieben. Freut man sich noch an der buntten Verpackung, ist der Inhalt angesichts der mageren Ausbeute eher enttäuschend. Der Käufer entdeckt darin lediglich eine kleine Platine mit 8 MB SDRAM, ein

dünnes englisches Handbuch sowie eine 0815-Treiber-CD. Lößlicher Weise gestaltet sich die Installation unproblematisch, so daß die ersten Benchmarks schon nach wenigen Minuten über den Schirm flimmern. Hier zeigt sich, daß der i740 im jetzigen Treiberzustand bei allen Anbietern bei nahezu identische Framerraten erreicht. Lediglich die Verwendung unterschiedlicher RAM-Sorten (SDRAM bzw. SGRAM) sorgt momentan für leicht abweichende

Ergebnisse, die aber eher akademischer Natur sind. Angesichts des dramatischen Preiskampfes und der geringen Leistungsunterschiede zwischen den i740-Karten lohnt es sich deshalb durchaus, nach Schnäppchen-Angeboten Ausschau zu halten.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



Durch brutale Chip-Power läßt der Voodoo² momentan alle Konkurrenten hinter sich.

Mit 8 MB lokalem Texturspeicher ist die Monster X200 für alle kommenden Spiele gerüstet.

Nachdem wir die 8 MB-Version der Monster 3D II schon in Ausgabe 5/98 in das Benchmark-Trainingslager schicken konnten, schraub-

te die Hardware-Redaktion nachträglich noch einen Spiele-Turbo mit 12 MB in den Testrechner. Ausstattungsseitig gibt es ab

Diamond Monster 3D II X200

Juli drei verschiedene 12 MB-Versionen. Die spieleleose Packung ist mit 579,- Mark angesetzt, die Monster Sport (Formel 1 '97, FIFA 98 - Die Fußb. WM) mit 12 MB kostet 699,- Mark, und die normale spielegekrönte 12 MB-Variante (BattleZone, MT Madness 2, Incoming) schlägt mit 599,- Mark zu Buche. Von mittlerweile gewohnt guter Qualität ist das Durchschleifkabel zur 2D-Karte. Wie vom bisher durchleuchteten Voodoo²-Kollegium gewohnt, sind

die Performance-Ergebnisse von erster Güteklasse. Mittels eines Schiebereglers kann die Karte sogar mit 95 MHz getaktet werden, was aber kaum Vorteile bringt. Fazit: Auch dieser Spiele-Turbo hat sich das PC Action-Award-Siegel redlich verdient.

Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



Die Riva ZX-Karte kann auf 8 MB SGRAM zurückgreifen.

Der neue 250 MHz RAMDAC erlaubt höhere Refreshraten als sein 230 MHz-Vorgänger.

Verfügung. Der ZX ist dabei eine leicht aufgebohrte Variante des bekannten Riva 128 und stellt eine Übergangslösung bis zum neuen Riva-Flaggschiff TNT dar. Die Unterschiede zum Vorgängerchip liegen in der Speicher-Aus-

stattung (8 MB SGRAM statt bisher 4), dem Takt des RAMDAC (250 statt 230 MHz) sowie in den AGP-Features (ZX- statt 1X-Modus). Während die hardwareseitigen Neuerungen für Pluspunkte gegenüber der Chip-Konkurrenz von Intel sorgen, sind die Sorgenkinder des ZX aber 3D-Features sowie Spiele-Performance. Weder Grafikqualität noch Renderleistung fallen besser als beim Vorgänger aus, weshalb Spielefreaks

im Geschwindigkeitsrausch auf die neue Grafik-Generation warten sollten. Die reichhaltige Ausstattung macht die Velocity 128 zumindest für Besitzer großformatiger Strahlmänner zu einem attraktiven Platinenpaket.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Mit der neuen Velocity 128 stand der Hardware-Redaktion die erste testbare Riva 128 ZX-Karte zur

Peter "Der Schrauber"
Lebensschafflicher Rennfahrer

"DAS SCHÖNSTE AN DER
FORMEL 1 SIND DOCH
DIE HÖHEPUNKTE!"

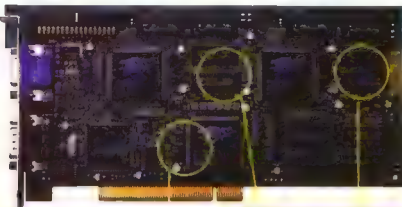
Nach jedem Rennen – nur in DSF:

Sonntags, 21:00 Uhr

Höhepunkte des Rennens. Mehr Zeit für andere Dinge am Nachmittag. Die ganze Spannung kompakt und kompetent aufbereitet in einer Stunde.

MITTENDRIN STATT NUR DABEI





Die Black Magic 3D basiert auf der Voodoo2-Architektur.

STB startet seine Voodoo2-Art mit voller Texturspeicher-Ausstattung.

Mit einer Verspätung läßt auch STB eine Voodoo2-basierende Beschleunigerplatte auf den Grafikkartenmarkt los. Im Bereich Packungsbeilagen geht die uns

vorliegende Black Magic 3D dabei keinerlei Kompromisse ein. 12 MB EDO RAM für texturhungrige Spiele wie Unreal, 10 Jahre Garantie, ein beliebiges SLI-Kabel für

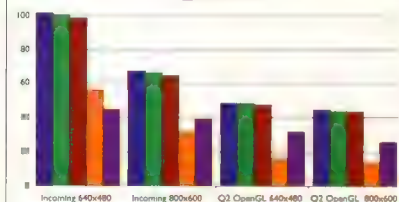
zukünftige Erweiterungen sowie G-Police und BattleZone als Spielbünde sprechen eine deutliche Ausstattungssprache. Preislich gesehen dürften sich keine Unterschiede zur Konkurrenz zeigen, die ihre 12 MB-Karten ebenfalls für runde 600,- Mark anbietet. Bei den Treibern verläßt sich STB auf die Entwicklungen des Chip-Herstellers 3Dfx, was sich zumindest in geringerem Bedienungs-komfort gegenüber den Voodoo2-Karten von miro oder Diamond äußert. Nach der Installation der neuesten Referenztreiber zeigt

sich wie erwartet das übliche Performancebild. Sorgt man bezüglich Chiptakt und sonstigen Geschwindigkeitsparametern für gleiche Verhältnisse, erreichen eigentlich alle V-Karten identische Benchmark-Ergebnisse. Das Über-takten bringt lediglich eine größere Instabilität bei minimalen Performance-Vorteilen.

Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamtwert:	sehr gut

Bildwiederholraten (fps)
Incoming, Q2 Open GL

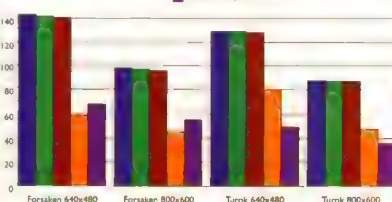
■ Diamond Monster 3D II ■ STM Black Magic 3D
■ A-Trend Voodoo ■ A-Trend i740
■ STM Velocity 128



Einsam ist es an der Spitze: Während sich die V-Add-on-Karten ein eigenes Rennen liefern, kann die Kombi-Konkurrenz nur zuschauen. Die i740-Werte bei Q2 wurden mit einem D3D-Wrapper erzielt.

Bildwiederholraten (fps)
Forsaken, Turok

■ Diamond Monster 3D II ■ STM Black Magic 3D
■ A-Trend Voodoo ■ A-Trend i740
■ STM Velocity 128



Das gleiche Bild zeigt sich auch bei Forsaken und Turok. Interessanterweise kommt der i740 mit Turok wesentlich besser zurecht, während Forsaken besser auf dem Riva 128 ZX-Chipsatz läuft.

Hersteller	A-Trend	Diamond	STB Systems	STB Systems
Modell	Speedy 3D i740	Monster 3D II X200	Black Magic 3D	Velocity 128
Info-Telefon	0361-44110	08151-266330	089-42080	089-42080
Preis (lt. Hersteller)	DM 159,-	DM 579,-	DM 599,-	DM 320,-

Ausstattung

Grafik-Chip	i740	Voodoo2	Voodoo2	Riva 128 ZX
Chiptyp	Kombi	Add-on	Add-on	Kombi
Bauform	AGP	PCI	PCI	PCI/AGP
AGP-Features	2X-Modus, SBA	-	-	2X-Modus
Interner Datenbus	64 Bit	192 Bit	192 Bit	128 Bit
RAM (erweiterbar auf)	8 MB (-)	12 MB (-)	12 MB (-)	8 MB SGRAM (-)
RAMDAC-Takt	203 MHz	135 MHz	135 MHz	250 MHz
Unterstützte 3D-Schnittstellen	D3D, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL	D3D, OpenGL
Treiber-Version	4.10.01.1526	4.10.01.0201	4.10.01.0016	V. 1.80
Besonderheiten	-	-	-	TV-Ausgang
Software und Spiele	-	Spiele optional	BattleZone, G-Police	BattleZone, G-Police
Garanzzeit	2 Jahre	5 Jahre	10 Jahre	10 Jahre
max. 2D (Echtfarben)	1.024x768, 85 Hz	-	-	1.600x1.200, 60 Hz
max. 3D (Jedi Knight)	1.280x1.024, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	1.280x1.024, 16 Bit



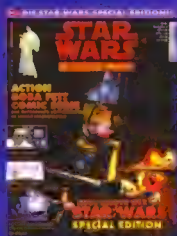
TECHNIK-ABC

Alpha Blending: Darstellung von Transparenzef-fekten bei Rauch oder

Schatten. • **Anti-Aliasing:** Glättung von Kanten, um häßliche pixelige Konturen zu verhindern. • **Bilineare Filterung:** Farbliche Abstimmung von bestimmten Texturelementen. • **Direct3D:** Weit verbreitete 3D-Schnittstelle des DirectX-Paketes. • **Fogging:** Einbau von Nebelelementen am Horizont. **Glide:** 3D-Schnittstelle des Chip-Entwicklers 3Dfx. • **MIP-Mapping:** Verwenden unterschiedlich aufgelöster Texturen. • **OpenGL:** Hardwareunabhängige Schnittstelle für die Arbeit mit 3D-Objekten. • **RAMDAC:** Baustein, der digitale Bildwerte in analoge Daten umwandelt. • **Texturing:** Bekleben von Spiel-Objekten (z. B. Wänden) mit Texturen. • **Trilinear Filterung:** Kombination von bilinearem Filtern mit MIP-Mapping.

STAR WARS

Das offizielle Magazin



Vergriffene Ausgaben können per Coupon nachbestellt werden.

Alle **3**
Monate
neu!

STAR WARS Bestell-Service Römerstr. 90 D-79618 Rheinfelden

Geburtsdatum

Name, Vorname

Strasse

Telefon

PLZ / Ort

Datum, Unterschrift

Aus **SW 1**

Aus **SW 2**

☐ SW 3

☐ SW 4

☐ SW 5

☐ SW 6

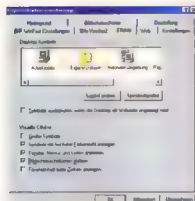
☐ SW 7

☐ SW 8

☐ SW 9

☐ SW 10

So geht's: Alle Lieferungen **nur gegen Vorkasse, DM 7,50 pro Heft zzgl. DM 3,- Versandkosten (einmalig)**. Bitte kein Geld, sondern bei einem Heft Briefmarken schicken, oder bei mehreren Heften auf Konto Nr. 1447630, Deutsche Bank Rheinfelden, BLZ 683 700 34 überweisen



Durch die Abschaltung von Animationen oder Schriftarten-Glättung lassen sich schon Performance-Steigerungen erzielen.

der Installations-CD sogar Treiber für die HISCORE schlummern. Ein zweiter Test zeigte, daß auch eine Diamond Monster 3D zur Standard-Karte degradiert wird. Hier müssen also von Hand die Hersteller-Treiber nachinstalliert werden.

Treibereinbindung

Geht man die Liste der auf der Win98-CD enthaltenen Treiber durch, wird die eine oder andere Überraschung sichtbar. Obwohl

Grafik-Chipsätze wie Voodoo Graphics, Riva 128, Permedia 2 oder ATI Rage Pro mit durchaus aktuellen Versionen vertreten sind, fehlen doch ganz elementare Kollegen wie Voodoo² oder Intel740. Es scheint fast so, als ob Microsoft lediglich die von seiner Hardware Quality Library zertifizierten Treiber auf die CD gepackt hat. Hochaktuell ist die Datenbank wiederum durch die Einbindung der neuen Matrox G200-Produkte Mystique, Millennium und Marvel. Außerdem lassen sich Treiber für Microsoft-Produkte aufspüren, die erst in einigen Monaten erscheinen werden (Sound System 80, Freestyle Pro).

Performance-Fragen

Win98 bietet von Haus aus mehrere Optionen an, um die allgemeine Performance zu steigern. Nach einem rechten Mausklick auf den Desktop kommen Sie zum Menüpunkt Effekte, der verschiedene Einträge zur optischen Kosmetik verbirgt. Geben Sie sich hier genugsam, ist eine leichte

WINDOWS 95-VERSIONEN

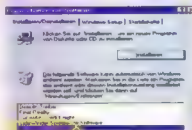
Im Versions-Dschungel von Windows 95 erhalten Sie den Durchblick, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf den Arbeitsplatz klicken und die Eigenschaften auswählen.



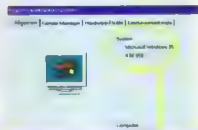
Das ursprüngliche Win95 arbeitet nicht mit AGP-Grafikkarten oder USB-Geräten zusammen.



Mit Win95 B sind die Mindestvoraussetzungen für AGP und USB-Geräte zusammengefasst.



Mit Hilfe der Datei usbsetup.exe von Win95 kann man USB-Geräte an AGP- und USB-Ports anschließen.



Die Win95-Update-CD (C) hat die neuesten AGP- und USB-Treiber für Win95 B und Win95 B Update 1.

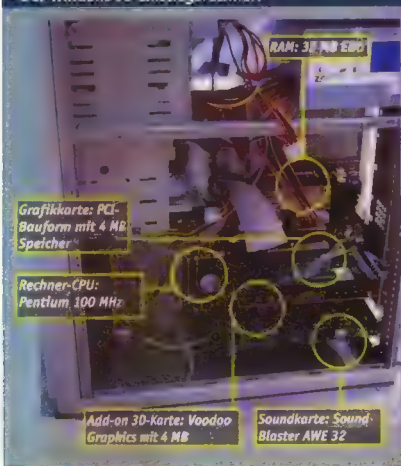
Erhöhung der Arbeitsgeschwindigkeit festzustellen. Verfeinerte Tuning-Maßnahmen sind mit dem

auf der Win98-CD enthaltenen Tweak UI möglich. Ein weiterer Ansatzpunkt für Leistungs-Opti-

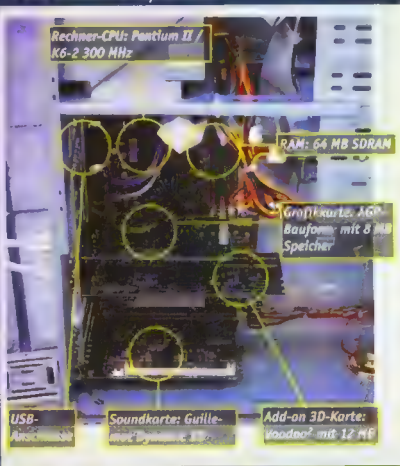
DER WINDOWS 98-RECHNER

Bevor Sie in einen Win98-Kaufrausch verfallen, sollten Sie einen Blick auf dessen Hardware-Anforderungen werfen. Wir haben der Übersicht halber zwei Systeme für Sie zusammengestellt. Während der links abgebildete Rechner den Mindestansprüchen an zugiges Arbeiten entspricht, macht das rechts dargestellte System so richtig Arbeits- und Spielelaune.

• Der Windows 98-Einstiegsrechner:



• Die Windows 98-Spieleliste:





UNIVERSAL SERIAL BUS

Die direkte Einbindung von USB in Win98 stellt eines der Highlights für Spieler dar. Schon ab Herbst werden die ersten Joysticks für diese Schnittstelle erwartet. Multiplayer-Freuden und umfangreiche Knopfbedienungen stellen dann kein Problem mehr dar. Voraussetzungen sind ein Motherboard mit USB, Win98 (oder Win95 B + usbsupp.exe) sowie die zugehörigen Eingabegeräte.



Mindestens ein USB-Stecher.



Ihr Motherboard muß zur Nutzung von USB über entsprechende Anschlüsse verfügen.

mierungen stellt die Festplatten-Defrag-Software dar. Wählt man die vollständige Optimierung, so verschiebt der findige Helfer einfach die Anwendungen oder Spiele mit der höchsten Start-Anzahl an den Anfang der Festplatte. Obwohl diese Defrag-Art extrem lange dauern kann, gewinnt man immerhin die eine oder andere Sekunde beim Programm-Start (Q2: 10 Sekunden anstatt 11 unter Win95, Unreal 16 Sekunden

anstatt 18). Die Ergebnisse bei den Benchmarks fallen hingegen ernüchternd aus. Unterschiede sind hier wirklich nur mit der Lupe zu finden und spielen keine Rolle bei der Kaufentscheidung. Mit DirectX 6, das Ende Juli erscheinen soll, könnte sich dieser wichtige Punkt aber ändern.

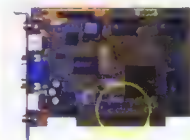
Helferhelfer

In den Win98-Previews haben wir schon auf die zahlreichen neuen

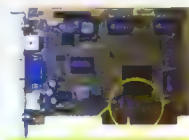


ACCELERATED GRAPHICS PORT

AGP-Grafikkarten kommen immer mehr in Mode, obwohl der praktische Nutzen dieser Platinen noch sehr gering ist. AGP bedeutet dabei in erster Linie eine andere Karten-Bauform (siehe Abbildungen). Wenn Sie kein Motherboard mit AGP-Steckplatz besitzen, brauchen Sie sich auch nicht mit dem Kauf einer entsprechenden Karte beschäftigen – die unterschiedlichen Bauformen sind nicht zueinander steckplatzkompatibel.



Eine handelsübliche Riva 128-Karte in PCI-Bauform.



Bei der AGP-Variante sind die Steckkontakte weiter nach rechts verschoben.

Tools hingewiesen, die das Fensterleben angenehmer gestalten. Neben Programmen wie Outlook und Frontpage Express gehören gerade die Systeminfo, der Multi-Monitor-Support, der Wartungs-Assistent sowie die Registry- und Systemdateiprüfung zu den Highlights. Der Wartungs-Helfer kümmert sich beispielsweise um das zeitgesteuerte Festplatten-Management. Mit seiner Hilfe lassen sich Defragmentierungsvorgänge, die

Beseitigung überflüssiger Dateien sowie der Festplatten-Check automatisieren. Die weitreichendsten Eingriffe in den Betriebssystem-Haushalt lassen sich jedoch über die Systeminfo erreichen. Neben detaillierten Infos über die Hard- und Software-Umgebung kann der versierte Anwender auch an Start-Optionen des Betriebssystems feilen.

Thilo Bayer

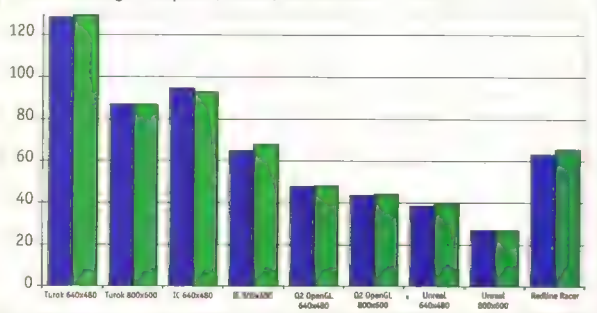


LEISTUNGSCHECK

Um die Geschwindigkeit der neuen Oberfläche spielenah zu messen, führten wir eine Vielzahl von Spiele-Benchmarks durch. Nachstehend finden Sie die Ergebnisse, die wir auf einem P II-300 mit 128 MB SDRAM, einer i740- sowie einer Voodoo2-Karte, einer Sound Blaster AWE 64 sowie einer 9 Gbyte IBM-Festplatte ermitteln konnten.

Bildwiederholraten fps

Turok, Incoming, Q2, OpenGL, Unreal, Redline Racer



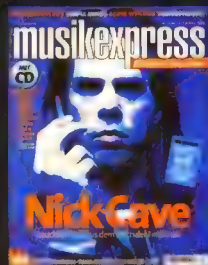
Sie sehen es selbst: Die Performance-Unterschiede sind wirklich nicht besonders auffällig. Leider mußten wir auf den Forsaken-Benchmark verzichten, da sich dieser offensichtlich nicht mit Win98 verträgt.



FAZIT

» Eine allgemeingültige Aussage zum Thema „Kaufen, abwarten oder nicht kaufen“ läßt sich schwer formulieren. Da das Upgrade von Win95 auf Win98 im Vergleich zum Wechsel Win3.11-Win95 wenig elementare Neuerungen bietet, kann keine Kauf-Absolution erteilt werden. Andererseits machen die vielen kleinen Verbesserungen den Umstieg auf die 98er-Version schmackhaft. Wer sich in den nächsten Monaten einen neuen Rechner kaufen will, kommt um die neue Oberfläche sowieso nicht herum. Besitzer von Win95 (A), die eine USB- oder AGP-fähiges Motherboard haben, sollten ebenfalls auf das aktuelle Betriebssystem umsitzen. Inhaber älterer Hardware oder eines gut gepflegten Win95 sollten die Investition von knapp 200,- Mark (Upgrade) bzw. 400,- Mark (Vollversion) gründlich abwägen. Aus Performance-sicht sind erst mit DirectX 6 wirklich Steigerungen zu erwarten. «

DAS HEFT ZUM HÖREN

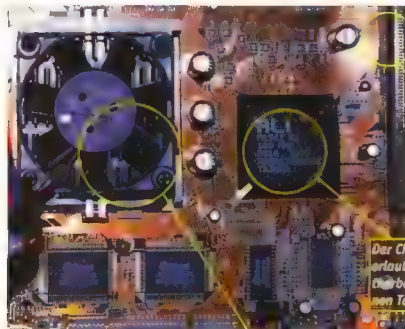


musikexpress SOUNDS MIT CD NUR 7,90 MARK!

Test/Referenzsystem AMD K6-2

SPIELEPOWER

Auf der E3 erlebte die neue CPU-Generation von AMD ihre Premiere. Mit dem K6-2 (vormals K6 3D) will AMD die Spiele-Performance erreichen, die Zocker bisher zum Kauf von Intel-Prozessoren bewegt hat.



kann ein Spieleentwickler die Multimedia-Befehle direkt in seine Grafik-Engine integrieren, wie dies bei Incoming oder Unreal der Fall ist. Eine zweite Variante betrifft DirectX6, das die 3DNow!-Befehle in seine Multimedia-Schnittstellen integriert. Programmierer eines DX6-Spiels können also ohne größeren Aufwand die Möglichkeiten des K6-2 nutzen. Ein drittes Optimierungspotential liegt in der Ausarbeitung speziell angepaßter Grafikarten-Treiber. Obwohl mit 3Dfx, nVidia, Matrox und Trident namhafte Chipentwickler ihr 3DNow!-Jawort gegeben haben, sind hier die geringsten Leistungssteigerungen zu erwarten.

Die Integration
des K6-2 in die
Spiel-Engine
erlaubt es dem
Entwickler, die
Möglichkeiten
des K6-2 zu
nutzen.

Der Chipset von ATI
erlaubt es dem
Entwickler, die
Möglichkeiten
des K6-2 zu
nutzen.

Das neue CPU-Einschiff von
AMD ist ein
Schiff, das die
Leistung von
Intel übertrifft.

Schon in der letzten PCA berichtete die Hardware-Redaktion von den ersten (positiven) Eindrücken, die der K6-2 auf der Multi-Messe im US-amerikanischen Staat Georgia hinterließ. Abseits vom hektischen Standgetümmel präsentierte AMD das neue CPU-Wunderkind, das dank einer innovativen Technologie eine verbesserte Spiele-Performance verspricht. Schon kurz nach der Rückkehr ins heimische Nürnberg erreichte uns ein Testsystem von AMD, das zum ausführlichen Praxistest einlud. Lesen Sie selbst, ob mit Hilfe der 3DNow!-Technologie die neuen K6-2 Prozessoren (266, 300 und 333 MHz) zu mehr Spieleleistung bekehrt werden können.

soll. Zu diesem Zweck kommt die SIMD-Technik zum Einsatz (Single Instruction Multiple Data), die eine gebündelte Abarbeitung von Rechen-Operationen ermöglicht. Ideales Einsatzgebiet sind moderne 3D-Spiele, die hohe Anforderungen an die Leistungen von CPU und Grafikkarte stellen. Auch im Klangbereich sind Performance-Optimierungen möglich, um die aufwendige Soundwelt ohne Ruckeleinlagen wiedergeben zu können. Aureal, Entwickler der Soundschnittstelle A3D, hat die Unterstützung von 3DNow! bekanntgegeben.

Optimierungspotentiale

Ein 3D-Spiel profitiert jedoch nicht automatisch von 3DNow!. Für Besitzer eines K6-2 gibt es insgesamt drei Möglichkeiten, um eine bessere Spiele-Performance zu erreichen. Zum einen

entwicklungen einzubinden. In diesem Bereich sieht es jedoch gar nicht mal schlecht für AMD aus, da sie mit Microsoft einen bedeutenden Befürworter auf ihrer Seite haben. Sobald IBM, Cyrix und IDT ihrerseits Prozessoren mit 3DNow! anbieten, verbreitert sich die installierte Basis erheblich – für Spieleprogrammierer stellt dies immer noch das beste Argument für eine Integration dar.

Super7-Mainboards

Ein zweiter Problembereich betrifft die Motherboard-Architektur, die der K6-2 für seine Rechenarbeit benötigt. AMD setzt momentan auf eine aufgebahrte Variante des Sockel 7-Standards (Super7), während Intel mit seinen aktuellen Prozessoren nur den Slot 1 unterstützt. Die Super7-Plattform umfaßt den 100 MHz Bustakt sowie die AGP 2X-Unterstützung. Vorreiter sind die Motherboardchipsatz-Hersteller VIA und ALI, die auch fleißig an der Anpassung der AGP-Treiber an neue Grafik-Prozessoren arbeiten. Theoretisch läuft der K6-2 auch auf einem alten Sockel 7-Motherboard, was angesichts der eingeschränkten Möglichkeiten dieser Boards praktisch aber keinen Sinn macht.

Überzeugungsarbeit

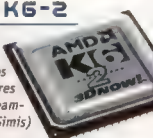
So interessant sich das K6-2-Konzept in der Theorie auch anhört: In der Praxis offenbaren sich noch einige Hindernisse für den Chip-Produzenten. Zum einen müssen Spiele- oder Software-Programmierer davon überzeugt werden, die 3DNow!-Technik auch in ihre laufenden Ent-



SPIELE FÜR DEN K6-2

Zum Startschuß der K6-2-Reihe stehen einige Spiele bereit, die von der neuen 3D-Technik des AMD-Chips fleißig Gebrauch machen. Weitere Titel wie Ares Rising (Imagine Studios), Trespasser (DreamWorks), Team Apache oder Xenocracy (beide Simis) werden ebenfalls bald erscheinen.

Info: www.amd.com/products/cpg/k623d/optimized.html



Technisches

3DNow! ist ähnlich den MMX-Befehlen von Intel eine Sammlung von Instruktionen, die auf 21 Befehlen basiert und Grafik- und Soundausgabe beschleunigen

Spiel	Hersteller	Unterstützung
Unreal	Epic MG	direkt
Q2	id software	Patch
Incoming	Rage	direkt
Subculture	Criterion	Patch
Speed Boat Attack	Criterion	Patch
Baseball 3D	Microsoft	direkt



Unreal stellt wohl das prominenteste Spiele-Beispiel für die direkte Unterstützung der 3DNow!-Technologie dar.

Praxistest

Damit der im Referenzsystem verbaut K6-2 seine wahren Möglichkeiten demonstrieren konnte, befand sich eine Betaversion von DirectX 6 auf dem Testrechner. Für den 2D-Teil (Business Winstone) und den 3D Winbench verwendete die Hardware-Redaktion die mit optimierten Treibern ausgestattete Riva 128-Karte. Sämtliche 3D-Spieletests wurden jedoch von einer nachträglich eingebauten Voodoo'-Platine durchgeführt. Das

Vergleichssystem auf Intel-Basis wurde entsprechend der Komponenten des AMD-Referenzsystems nachgebaut und unterschied sich nur durch das verwendete Motherboard sowie den Bustakt. Während der P-II beim Business Winstone als Benchmark für Standard-Anwendungen unter Win95 die Nase knapp vorne hatte (24,5 gegenüber 24,1), drehte der K6-2 300 beim 3D Winbench den Spieß um (864 Punkte gegenüber 820).

Thilo Bayer



KOMMENTAR: AMD K6-2

» Es ist erstaunlich, wie AMD dem totgesagten Sockel 7 neues Performance-Leben einhaucht. Die Spiele-Benchmarks dokumentieren, daß der K6-2 gerade im Spielbereich den Anschluß an Intel geschafft hat – sofern optimierte Spiele als Leistungsgradmesser herangezogen werden. Berücksichtigt man das bessere Preis-Leistungs-Verhältnis des K6-2 gegenüber dem P II, stellt ein neues AMD-System eine ernsthafte Alternative für aufrüstungswillige Spieler dar. Der Erfolg von 3DNow! wird dabei von der Anzahl optimierter Spiele abhängen. Mit einer Vielzahl von entsprechend getunten Games im Rücken sieht die Zukunft für AMD nicht schlecht aus. Gerade bei älteren Direct3D-Titeln der Marke Turok wird aber sichtbar, daß die Fließkomma-Einheit der Intel-Prozessoren einen wesentlichen Performance-Vorsprung gegenüber dem AMD-Pendant hat. Wer also auch bei nicht mehr ganz tafrischen Lieblings-Titeln optimales Spielvergnügen sucht, hat mit einer Intel-FPU immer einen kleinen Vorteil. Sehr zweifelhaft bleibt, ob bisherige Inhaber eines P II-Systems den Schritt zurück zum Sockel 7 wagen werden. <<



K6-2-KONZEPT

Die neuen AMD-Prozessoren basieren auf zwei Kern-Komponenten: der 3DNow!-Technologie sowie dem Super7-Motherboard-Standard.

- **3DNow!:** Eine Sammlung von 21 Befehlen, um Multimedia-Anwendungen zu beschleunigen. Bei Spielen können Grafik oder Sound schneller wiedergegeben werden, sofern sie entsprechend programmiert sind.
- **Super7:** Eine Erweiterung des bestehenden Sockel 7-Standards bei Motherboards. Super7 beinhaltet den 100 MHz Bustakt sowie die Unterstützung des AGP-Interfaces (Accelerated Graphics Port) für Grafikkarten. Leider bieten nicht alle Motherboard-Hersteller derartig konstruierte Platinen an. Außerdem muß auf Sockel 7-Systemen ein Treiber für AGP-Beschleuniger geladen werden, der durch die Vielzahl an erscheinenden Chipsätzen ständig angepaßt werden muß.



TEST-UMGEBUNG

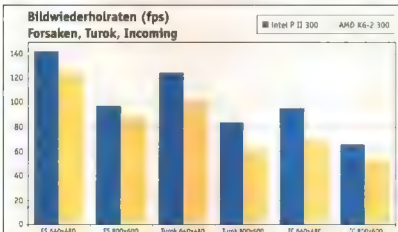
Das uns vorliegende AMD K6-2 Referenzsystem bestand aus folgenden Komponenten:

- **CPU:** K6-2-300 MHz
- **Mainboard:** Microstar M55169 (ALI Aladdin 5 mit 100 MHz Bustakt, AGP-Interface)
- **System-Speicher:** 64 MByte SDRAM
- **Grafikkarte:** Diamond Viper V330 AGP
- **3D-Add-on-Karte:** miroHISCORE2 3D
- **Soundkarte:** Turtle Beach Montego A3DXstream

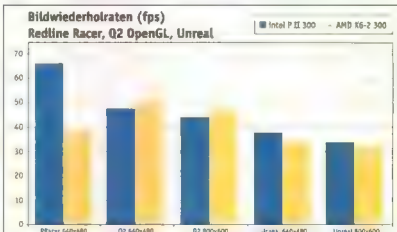
- **SCSI-Kontrollert:** Adaptec 2940 UW
- **Festplatte:** IBM Ultrastar 9 GByte UW SCSI
- **CD-ROM:** 32X Ultraplex SCSI
- **Betriebssystem:** Win95 OSR2
- **Treiberumgebung:** DirectX6 Beta, optimierte Riva 128-Treiber, DirectX6 Voodoo'-Treiber

Beim Intel-Testsystem kamen folgende abweichende Bauteile zum Einsatz:

- **CPU:** Intel P II-300 MHz
- **Mainboard:** FTC VL601 (LX, 66 MHz Bustakt, AGP-Interface)



Obwohl Forsaken nicht für 3DNow! optimiert ist, sind hier die Performance-Unterschiede zwischen AMD und Intel am geringsten. Bei Incoming fällt die AMD-Leistung trotz Optimierung eher mager aus.



Bei den optimierten Spieletiteln Unreal und Q2 (Patch) kann der K6-2 problemlos mit dem gleich getakteten Intel-Pendant mithalten. Bei Redline Racer schwächelt der AMD-Prozessor jedoch.

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den nächsten Einkaufsbummel gelassen abwarten. Jeder Anwender auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Bei Urteilsgleichstand sind dar-



über hinaus noch Einzelmerkmale relevant. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen entsprechend gekennzeichnet. Auf der CD finden Sie unter Aktuelles eine erweiterte Liste der vorgestellten Hardware-Produkte.

15-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamtwertung
Nokia	449Ka	12/97	089-1497360	
Philips	Brilliance 10S	12/97	0180-5356767	sehr gut
ViewSonic	195A	12/97	02154-91880	sehr gut
Actebis	Targa TM 3867-1	12/97	02921-99-4444	gut
Elan	FlexScan F35	12/97	02153-733400	gut

microMEDIA	HISCORE 3D	5/98	01805-225450	
Guillemot	Maxi Gamer 3D2	6/98	0211-338000	
STB	Black Magic 3D	8/98	089-42080	sehr gut
Diamond	Monster 3D	11/97	08151-266330	
Guillemot	Mani Gamer 3D	11/97	0211-338000	gut*
microMEDIA	HISCORE 3D	11/97	01805-225450	gut*

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamtwertung
Elzo	FlexScan F56	1/98	02153-733400	
ViewSonic	P775	1/98	02154-91880	sehr gut
Actebis	Targa TM4282-10	1/98	02921-99-4444	gut
CTX	1792-SE	1/98	02131-349912	gut
Highscreen	MS 175	1/98	02405-4444300	gut

Joysticks

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamtwertung
ACT Labs	Eaglemax	6/98	0541-122065	
Thrustmaster	X-Fighter	6/98	08161-871093	gut
CH Products	F-16 Fighterstick	6/98	0541-122065	gut
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	gut
Logitech	WingMan Extreme	6/98	069-92032165	gut
Samcom	F-35E Talon	4/98	0541-122065	gut
CH Products	F-16 Combatstick	6/98	0541-122065	gut
Thrustmaster	Top Gun	6/98	08161-871093	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Phantom	6/98	0041-417402116	gut

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamtwertung
Eiyama	Vision Master 450	3/98	089-90005033	
Elzo	FlexScan 67	3/98	02153-733400	sehr gut
Hilachi	CM751ET	3/98	0211-5291532	gut
ViewSonic	G790	3/98	0130-171743	gut
Highscreen	MS 1995P	3/98	02405-4444500	gut

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamtwertung
Gravis	GamePad Pro	1/98	0541-122065	
Microsoft	SW Gamepad	1/98	0180-5251199	sehr gut
Thrustmaster	Rapa3D	1/98	08161-871093	sehr gut
Gravis	Xterminator	Neu	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp	1/98	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp Mite	1/98	0541-122065	gut
InterAct	3D ProgramPad	1/98	04287-125113	gut
Genius	MaxFire	1/98	02173-974321	gut
Guillemot	T-Leader	4/98	0211-338000	gut
InterAct	PC PowerPad Pro	1/98	04287-125113	gut

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamtwertung
Guillemot	Mani Sound 64 Home Studio 2	12/97	0211-338000	
Guillemot	Mani Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	
TerraTec	AudioSystem EWS64 XL	12/97	02157-81790	sehr gut
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	5/98	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	12/97	089-9579081	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Value	12/97	089-9579081	gut
TerraTec	XLaralle	4/98	02157-81790	gut

2D-/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamtwertung
Matrox	Millennium G200	7/98	089-634474-0	sehr gut
Diamond	Viper V330	11/97	08151-266330	
STB	Velocity 128	8/98	089-42080	gut
Guillemot	Maxi Graphics 128	4/98	0211-338000	gut*
microMEDIA	Magic Premium	2/98	01805-228144	gut*
Leadtek	WinFast 3D S900	7/98	www.leadtek.com.tw	gut
Tekram	Fire 3D AGP 6000	7/98	02102-3028-00	gut

Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamtwertung
Thrustmaster	Formula 1	1/98	08161-871093	
Zipe	Racing Simulator	1/98	0541-122065	gut
Endor Fanatec	Le Mans	2/98	06021-840681	gut
Thrustmaster	Formula T2	1/98	08161-871093	gut
Thrustmaster	Grand Prix 1	1/98	08161-871093	gut

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamtwertung
Microsoft	Precision Pro	3/98	0180-5251199	
Guillemot	Sphere Pad 3D	4/98	0211-338000	gut
Logitech	CyberMan 2	1/98	069-92032165	gut
Microsoft	3D Pro	1/98	0180-5251199	gut
Logitech	Wingman Warrior	1/98	069-92032165	gut

3D-Grafikkarten (Add-on)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamtwertung
Creative Labs	3D Blaster Voodoo*	4/98	089-9579081	
Diamond	Monster 3D II X200	8/98	08151-266330	



**In der Computerwelt wird viel geredet und erzählt.
Die Leute sollten einfach wieder
mehr lesen.**

Während viele Anwender Windows 98 nur vom Hörensagen kennen, werden die CHIP-Leser wohl bald ihren Augen nicht mehr trauen. Denn in der neuen CHIP verraten wir schon jetzt alle Tips und Tricks für den problemlosen Umstieg aufs neue Betriebssystem. Und damit nicht genug, wir legen auch noch eine CD-ROM mit vielen Tools und Treibern für Windows 98 oben drauf. Na ja, was soll's. Hauptsache Sie wissen Bescheid.

Jetzt am Kiosk.

<http://www.chip.de> AOL: Kennwort Chip Compuserve: Go Chip

Schneller schlauer.



Bewundernswert, welchen Gefahren sich PC Action-Redakteure auf Messerungängen aussetzen, um ihre Leser stets über die aktuellen Spielneuerheiten auf dem laufenden zu halten. Auf der diesjährigen E3 trotzten unsere Männer sogar heldenhaft einer aggressiven Alien-Brut...

Heldenhaft? Unser Harald wurde angesichts der außerirdischen Bedrohung doch auffällig nervös und trat den Weg vom Hotel zum bedrohlichen Messegelände fortan nur noch in Begleitung seines persönlichen Mech-Bodyguards an.



DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 19. AUG



Christian Müller

Pffff, Fußball, Fußball, Fußball! Ich kann's nicht mehr hören. Nachdem mich die netten Kollegen in unserem WM-Tip-Spiel voll über den Tisch gezogen haben, reicht's mir. Da gehe ich lieber mit meinen Harkonnen-Kumpels auf Atreiden-Jagd.

Christian Biggs



Wenn Sie diese Ausgabe in Ihren Hände halten, wurde bereits ein neuer Fußball-Weltmeister gekürt, während ich höchstwahrscheinlich in der Klapsmühle weile. Monnomann, erst vor dem Monitor hängen, danach die Marathon-Sitzungen vor der Glotze – das streift!



Herbert Aichinger

Als Fußball-Banouse habe ich zur Zeit einen schweren Stand. Um so froher war ich, als Dune 2000 bei uns eintraf und sogar die eingefleischtesten WM-Fetischisten kurzzeitig von „dem einen“ ablenkte. So, jetzt geht's zurück ins Reich der Sandwürmer!

Alexander Geltenpoth



Ein Hoch auf Frank Herbert, der dieses Spiel erst ermöglichte. Nach Dune 2000 reagiere ich nur noch auf die ehrenvolle Anrede Alex-Muad'Dib oder Kwisatz Haderach. Nach Westwoods Highlight stellt sich nur noch eine Frage: Was ist besser? Buch, Film oder Spiel?



Harald Fränkel

Was interessiert mich die Fußball-WM? Okay, es war nett, den Kollegen Müller beim Tip-Spiel über den Tisch zu ziehen (siehe oben/hähä). Mit meinem Streethockey-Team Meister der Regionalliga zu werden, hat mich diesen Monat aber deutlich mehr bewegt.

IN LETZTER MINUTE

NICE 2

Nach einiger Verzögerung ist es nun endlich soweit: Synthetics' abgefahrene Action-Raserei wird auf Herz und Nieren getestet.



DUNE 2000

Brandaktuell zu Westwoods Klassiker-Remake: Wir liefern Ihnen ausführliche Tips & Tricks sowie Strategien für Ihre Spice-Ernte.



COLIN MCRAE RALLY



Codemasters schickt im nächsten Monat das vielversprechende Colin McRae Rally auf den Test-Parcours.

neon
edition

Spaßeshalber fast geschenkt...

DAS ORIGINAL!!!

DM 39,95*



**Superbe Grafik, handliche Steuerung und ein hoher Spaßfaktor
zeichnen unser Spiel des Monats aus.**

90% PC Games 5/97

DM 29,95*



**Nack nie war es
schöner, seine
Stiefkinder bei
jeder Durchdrehung
abzuhebeln
zu sehen.**

78% PC Games 9/97

DM 29,95*



**Einwende
Renn-Action und
aufpeitschende
Technikwelt...**

85%
Power Play 7/97

* empf. VK

DM 29,95*



**...ist Ecstasie II
die produktivste
Abkühlung aus 3D
Jump & Run und
Action-Adventure.**

80% PC Games 4/97

PC
ROM

Psygnosis® und ihre Logos sind eingetragene Warenzeichen von Psygnosis Ltd. Formula 1 is an official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. Ecstasie II™ is a trademark of Andrew Spencer. Developed by Andrew Spencer. © 1997 Andrew Spencer. Published under exclusive license by Psygnosis Ltd. Monster Trucks is developed by Reflections. Unauthorised copying, hiring, lending, public performances and broadcasting of these games is strictly prohibited. Manufactured in Germany.

www.psygnosis.com

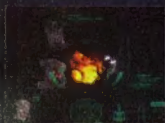


CONFLICT:

FREESPACE

THE GREAT WAR™

DER KRIEG BEGINNT



Stellen Sie sich im Sternenkrieg gegen feindliche Raumkreuzer und Zerstörer von erschreckender Größe und in überragendem Detail.



Ausgefeiltes Künstliche-Intelligenz-System (KIS) von denselben Leuten, die DESCENT so einmalig gemacht haben.



„Intelligenter, anspruchsvoller und komplexer als Wing Commander. Vielleicht der Space-Hit des Jahres“ (Knut Gollert, Bravo Screenfun 3/98)



„Missionen mit Teilaufgaben, Multiplayer-Modi und schicke Grafik sind der Stoff, aus dem Hits gemacht sind. Ein ernstzunehmender Konkurrent für Wing Commander Prophecy und TIE Fighter.“ (Michael Schnelle, GameStar 5/98)

Interplay

<http://www.interplay.com>



ASLAIN

PC
CD
ROM